CONTIENE LA GUIDA ALL'ACQUISTO DEI GIOCHI DI GUIDA

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE
Anno 3 - N. 6 giugno 2001

www.gamearena.it



OLTRE 50 GIOCHI
Solo 4.900 LIRE (euro 2.53)

FORMULA ONE 2001

IL CAMPIONATO MONDIALE HA UN NUOVO PROTAGONISTA: TU!

ALONE IN THE DARK 4

LA PAURA A PROVA DI PAD

SIMPSONS WRESTLING

BART SALE SUL RING

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI



SPECIALE PLAYMUSIC

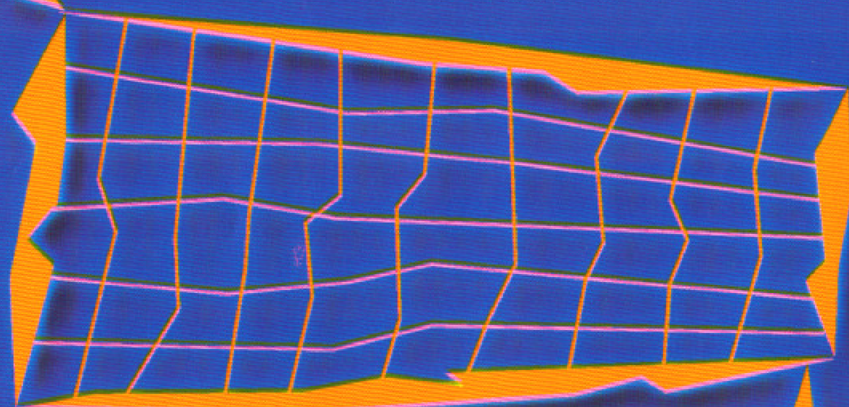
SUONI, CANTI E BALLI DELLA PLAYSTATION

MG MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967
10006
9 771127 696001



c'è chi il software lo acquista così...



...c'è chi preferisce chiedere consigli e acquistare al prezzo migliore da...



Software Universe®

www.softwareuniverse.it

[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]

MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.89.64

CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA
CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83

DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25

GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

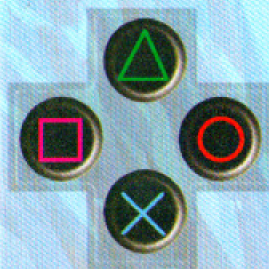
ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?
Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it





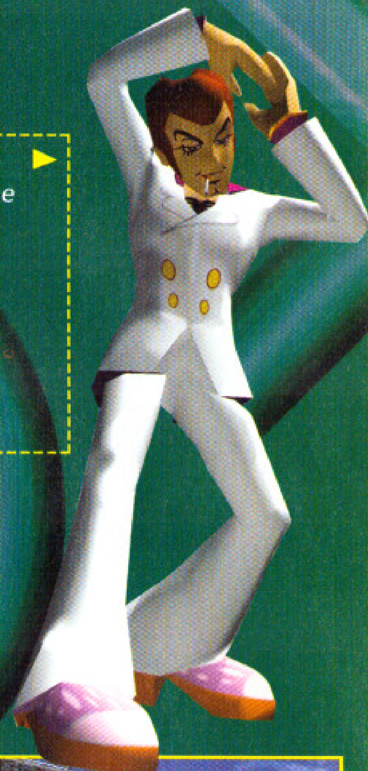
Los Angeles. Frontiera occidentale dell'Occidente. Punto di incontro tra nord, sud ed est.
Già da qualche anno arriva il suo e il nostro momento: l'E3, la fiera dei videogiochi più grande del mondo. E anche quest'anno siamo volati in California contenti di vivere giornate memorabili, correndo da uno stand all'altro per non lasciarci sfuggire la possibilità di parlare con i protagonisti di un mondo che occupa i nostri pensieri per tutto l'anno. Facendo domande e ascoltando risposte. Cercando di capire quali saranno i giochi più belli, quelli che occuperanno le nostre serate nei prossimi mesi.
Ma l'Expo di Los Angeles non è solo questo. È la città stessa l'oggetto del nostro desiderio. Una città le cui strade sono spesso titoli di canzoni, i suoi quartieri scenari di film e i suoi locali luoghi di culto, per aver visto passare miti del cinema e leggende della musica.

Quest'anno, però, non è andata così. Quest'anno lo spettacolo più bello è rimasto dentro gli enormi padiglioni fieristici, all'interno dei quali è iniziata ufficialmente una sfida che durerà qualche anno e il cui esito si annuncia quanto mai incerto.
Sono iniziate le "Guerre Stellari" tra le console. Sony, Microsoft e Nintendo hanno voluto mostrare i muscoli e hanno dimostrato di essere pronte a darsi battaglia – per la nostra gioia – a colpi di videogiochi. A Los Angeles, quest'anno, abbiamo assistito al suo inizio, rincorrendo presentazioni, conferenze stampa e feste durante le quali le grandi protagoniste del mercato hanno cercato di superarsi, in una corsa che – per ora – vede il mondo PlayStation primeggiare, forte di centinaia di titoli già disponibili e di una diffusione che copre già tutti i continenti. Lo sapevate che in Arabia Saudita ci sono 695mila PlayStation? E 425mila in Russia? E 110mila in Turchia? E le vendite continuano senza sosta, accompagnate dai nuovi accessori con cui la Sony continua a rallegrare i suoi fans. Prossimamente avremo nuovi controller e nuove memory card colorate, e nel prossimo ottobre arriverà lo schermo che svincolerà la PSOne dalla TV.

E i giochi? A vagoni! Entro Natale cento nuovi titoli, ed entro diciotto mesi saranno pronti 211 nuovi giochi per PSOne e 390 per PlayStation2. Un'orgia di divertimento, della cui qualità a Los Angeles abbiamo avuto un assaggio. Un nome per tutti? Syphon Filter 3, che sarà presentato in esclusiva per PSOne, a testimonianza che la potenza della Dea Grigia, anche se è diventata bianca, non si è sbiadita e oggi più che mai non è da sottovalutare.

Sommario

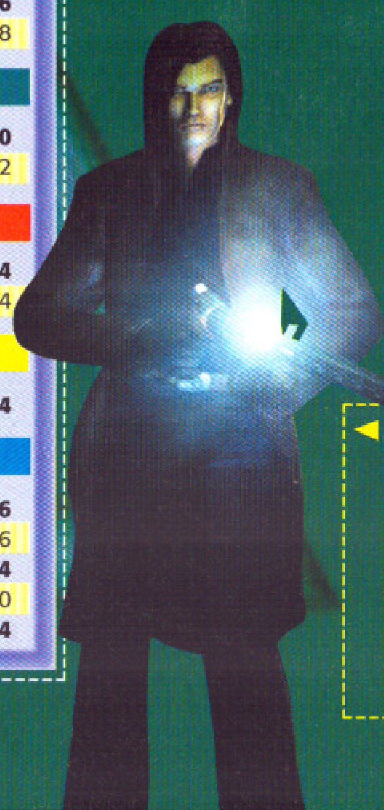
Planet PlayStation Menu



Playmusic ►
Chi ha detto che con la nostra Play possiamo solo giocare? Guida a balli, canti e musica in rigoroso formato PlayStation.



▲ ***ISS Pro Evolution 2***
Li avete cercati, non trovati e quindi sognati. Sono tutti i nomi di ISS 2. Un elenco che vale oro.



◄ ***Alone in the Dark 4***
La paura fa novanta, tanto va la gatta al lardo... e via così. Ma AITD4 è tensione allo stato puro. Provare per credere.



Formula One 2001
Finalmente, dopo sette gare sulle piste 'vere', è arrivata anche la versione PlayStation del Mondiale. Tocca a voi decidere su quale macchina salire.

LEGENDA



- **S** - su
- **G** - giù
- **Dx** - destra
- **Sx** - sinistra
- **S1** - diagonale in alto a sinistra
- **S2** - diagonale in basso a sinistra
- **D1** - diagonale in alto a destra
- **D2** - diagonale in basso a destra
- **T** - triangolo
- **Q** - quadrato
- **C** - cerchio
- **X** - tasto x
- **R1** - tasto funzione destra sopra
- **R2** - tasto funzione destra sotto
- **L1** - tasto funzione sinistra sopra
- **L2** - tasto funzione sinistra sotto
- **N** - neutro, nessun tasto premuto



ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION **PLANET PLAYSTATION**

Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale: Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
- Fax: 02/48545466
- E-mail: playstation@planet.it
- Internet: www.gamearena.it

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!





Beh, ragazzi, potete dire tutto di questa rivista e di questa rubrica, ma di certo non potete dire che mancano le emozioni! Ma l'avete mai visto un giornale di giochi dove la gente si scatena come fa qui? Insulti, gente che se ne va, gente che viene tirata in mezzo, vecchi amici che si rincontrano, amori che nascono (se scopro chi c'è dietro all'Oleana Connection...). Ragazzi, questo è un giornale vero, VIVO! Vi sfido a trovare un altro posto come le Pitonate su qualsiasi altro giornale, anche non di settore! Sono orgoglioso di voi! Non mancate alla prossima puntata delle Pitonate perché, come dopo ogni E3, ci sarà la rassegna dei migliori stand della fiera di Los Angeles!
Sì, d'accordo, non sono proprio gli stand che vado a fotografare... Ma state a guardà er capello!

MESSAGGI DAL CELLULARE



Sto pensando di far diventare questo spazio una rubrica fissa, tanti e tanto divertenti sono i messaggi dal cellulare che mi arrivano....



Oggetto: AAA Vilma cercasi
Testo: Ciao pitone, cercavo vilma la ragazza che chiamava i concorrenti al torneo di fifa 2001

La nostra Wilma (con la W, cafoni!) non chiamava i concorrenti e basta! In questo modo state sminuendo il suo importantissimo ruolo, testimoniato dal ritorno di immagine che abbiamo avuto grazie a lei!

Oggetto: Richiesta trucchi
Testo: Fear Effect 2

Questo è quanto. Ma dico, che razza di messaggio è?! Senza contare che se me lo mandi dal cellulare, come diavolo faccio a risponderti?! TI TELEFONO!??

Riporto quanto da me scritto nelle Pitonate dello scorso numero: "Lo sapete che Kasumi di Dead or Alive Hardcore per PS2 ha le tette più grosse che io abbia mai visto senza dover pagare?". In risposta ricevo questo messaggio da una nostra affezionata lettrice:

Oggetto: Tette
Testo: Questa storia mi interessa... quant'è che paghi per vedere delle tette grosse? O.

CARO BABBO NATALE



Caro Planet PlayStation, io vorrei acquistare un gioco di ruolo, ma sono indeciso su cosa comprare: Final Fantasy IX o Legend of Dragon? Consigliatemi! (mi potrebbe consigliare Pitone?)
Mastrandrea Marcello.

Questa letterina è fantastica! Breve, concisa, innocente, genuina... E poi, il ragazzo se ne intende, SA con chi interloquire! Beh, caro mio, visto che Final Fantasy IX è stato al centro di alcune polemiche (non è piaciuto proprio a tutti-tutti come il VII; l'VIII lasciamolo stare, che è meglio), non posso far altro che indirizzarti su The Legend of Dragoon, ben recensito tra l'altro dal nostro collaboratore neo-trentenne Alfredino 'Matusalem' Delmonaco!

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

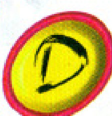
LETTORI OFFESI



Sono Max Gori da Pesaro. Ti scrivo perché sono offeso. Nella posta di aprile, un certo RIVIECCIO PAOLO di Ostia Lido (Roma) ha detto che l'unico senso che mi funziona è l'udito, dato che ho fatto apprezzamenti su Medal of Honor: Underground. Credo che tale insulto fosse a me rivolto, visto che sono l'unico che hai pubblicato e che faceva degli elogi (*civili!*) al gioco. In un primo momento ho pensato di abbassarmi al suo livello, replicando con una serie di insulti. Ma poi ho pensato due cose. La prima è che mai avresti pubblicato una lettera piena di volgarità; la seconda è che a volte (io credo sempre!) rispondere pacatamente sia meglio perché manifesta una superiorità che non è da tutti. Infatti credo che criticare una persona senza scendere in inutili e gratuiti insulti sia un'arte che o si ha o non si ha. E quel *"signore"* ha dimostrato di non averla. Fermo restando che chiunque, anche un *animale*, può dire la sua dato che per fortuna siamo in democrazia e c'è la libertà di parola, credo però che la prima regola di *civiltà ed educazione* sia sempre quella di RISPETTARE gli altri. Per fortuna non sono tutti così poco 'intelligenti', come dimostra la lettera del Fedelissimo che, sebbene abbia un'idea diversa dalla mia, merita massimo rispetto per avere ben esposto le ragioni per le quali il gioco non gli era piaciuto. E il tutto con *civiltà*: proprio come credo di avere fatto io. E tu stesso Pitone lo hai fatto sia nella recensione che rispondendo alla mia mail. In realtà però, io mi sento offeso specie da te perché hai pubblicato una lettera che offendeva un'altra persona. Che poi, indirettamente, offende anche tutti quelli che lo hanno apprezzato; e visto il voto medio preso sul vostro sito (8,22 *n.d.r.*), credo che non siano pochi. Da te non m'aspettavo una simile bassezza dato che nella tua posta usi spesso l'ironia, ma senza mai offendere alcuno. Concludo dicendoti che da oggi avrete un lettore in meno. E anche se ciò non vi manderà in fallimento, credo che il motivo per cui succede sia una sconfitta per voi di Planet, e per te in particolare. Nella precedente mail ti ho accusato di non essere del tutto obiettivo e mi è sembrato che te la sei presa. Se è così, mi spiace, specie se è stato questo il motivo per cui hai pubblicato la lettera di quel *"signore"*.
SPERO TU ABBIA IL CORAGGIO DI PUBBLICARMI
A mai più, Massimiliano

Ecco fatto, pubblicato. Per correttezza.

CHE FACCIA DA KULA WORLD!



Dopo un'ora di wap nel tentativo di mandarti una mail, mi si cancella il messaggio e sono state spedite solo le prime righe! Sintetizzo: ti ringrazio per aver menzionato capolavori come Tony Hawk Pro Skater, Silent Hill, Devil Dice e il titolo per il quale ho comprato la PSX: Kula World! 150 livelli, 10 segreti, 30 bonus, 20 Final nella versione Arcade e 170 nella versione Trial. Magnifico! Solo una domanda: l'immagine di Kula World che avete pubblicato non c'è in alcun livello del gioco e le icone sono diverse: c'è per caso un'altra versione che io non ho?
Oleana

Toh, chi c'è! La mia misteriosa amica, nonché la nostra lettrice più intrigante! No, di Kula World ne esiste uno solo; l'immagine che hai visto (che arriva da Internet) è probabilmente stata ritoccata o qualcos'altro. Non temere: se dovesse uscirne un secondo, non me lo farei scappare neanch'io! Io ho aspettato per una tua foto da pubblicare, ma non ho ricevuto nulla! Riguardo invece a quella svendita di biancheria intima...



LETTORI MATURI



Carissimi, mi chiamo Cristina, sono una novellina dei giochi PC e nonostante ne abbia a decine e tutti dei più belli in commercio (ma solo perché posso attingere dalla ricchissima collezione di mia sorella), l'unico gioco che mi ha fatta innamorare è stato Shadow Man. Come primo gioco non me la sono cavata male, anche perché l'ho terminato: con gioia perché ci sono riuscita in 50 ore di fatica; con tristezza perché... è finitooo! Tempo fa ho sentito voci che ne annunciavano un seguito... ma doveva uscire a fine 2000, invece finora non c'è stato che il nulla! Sono in ansia e spero in una vostra risposta; ditemi la verità e, in caso negativo, anche se farà male, la voglio sapere lo stesso! Vi amo
Criss
P.S.
Non so se si è capito dall'indirizzo e-mail ma io sono del 68, quindi ho 32 anni. Ne compirò 33 tra poco: fatemi felice e ditemi che è uscito, così saprò cosa farmi regalare!

Oho! Una lettrice femmina! Forza, in piedi, via i cappelli e fate sedere la signorina, cafoni che non siete altro! Caaara, eccoci tutti qui a tua disposizione! Innanzitutto, devo dire che ci hai stupito: non pensavamo che al mondo ci potesse essere qualcuno a cui è piaciuto Shadow Man per PlayStation! E invece... Beh, io non so a quando risalivano quelle voci, ma senz'altro a prima che uscisse il primo Shadow Man, perché da quando è arrivato nei negozi (e ci è restato!) nessuno ne ha più voluto sentir parlare. Su PC ha riscosso un tiepido successo perché era disseminato di bug e per Dreamcast... beh, neanche quello era malaccio, ma tanto il Dreamcast ormai non c'è più! Comunque NO, non c'è traccia di un nuovo Shadow Man, mi dispiace tantissimo doverti dare questa ferale notizia. Però in alternativa (sempre che ti interessi) stanno sviluppando un simulatore di Pitone e stanno cercando beta tester. Se ti interessa, ti posso dare l'indirizzo dove rivolgerti... Anche noi ti amiamo. Tutti!



C'È A CHI PIACE E A CHI NON PIACE



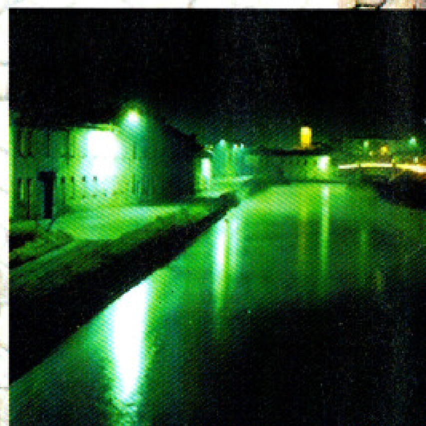
Caro Pitone,
A ME NON PIACE SYPHON FILTER! Ho iniziato praticamente dalla fine. Sì, è così, dopo essere arrivato alla 14esima missione ho realizzato che questo gioco mi ha stancato. Ho la Play da un anno e mezzo, e dopo aver giocato alla maggior parte dei titoli più recenti finalmente ho deciso di comperare un gioco che a detta di tutti mi avrebbe ripagato dei soldi spesi. Ma proseguendo nelle missioni mi sono reso conto che le uniche due azioni che richiede il gioco sono nascondersi e sparare in testa ai nemici. Ciò, unito a un grado di difficoltà abbastanza elevato (a volte darei il mio regno per un checkpoint!) e a una grafica che non ha niente da dire, fa sì che il livello di impegno richiesto non sia ripagato da un adeguato livello di soddisfazione. Eppure, non sono uno che va in controtendenza (i miei miti sono Metal Gear, Soul River e Resident Evil 3), perciò non mi riesco a spiegare come può essere stato così mitizzato Syphon Filter (certamente un gioco innovativo nel '98, ma oggi...). E non è neanche che non mi piaccia il genere, tant'è che Mission Impossible (più o meno contemporaneo a Syphon Filter), che è praticamente lo stesso genere ma con un gameplay molto più vario, non mi è dispiaciuto affatto. In conclusione, spero che leggendo la presente qualcuno solidarizzi con le mie riflessioni e che tu non me ne voglia troppo, dato che su altri argomenti (es. GDR) condivido il tuo pensiero. Ma questo mi porta a un'altra domanda: non è che C-12 riprende il gameplay e l'azione di Syphon Filter? Chiudo con i complimenti a tutti voi per la migliore rivista di PSX in circolazione.
Marco da Ladispoli (RM)

Eccomi! Tranquillo, non te ne voglio perché non ti piace quel capolavoro di gioco; se però ti trovi la macchina sui mattoni non venire a lamentarti, eh?! Allora, cominciamo col dire che il gameplay non si limita a nascondersi e ai colpi in testa; certo, è anche possibile giocarlo così, ma ti priveresti di buona parte del divertimento. La difficoltà a cui alludi, effettiva e reale, rappresenta proprio quello spunto che manca agli altri giochi, cioè di spingerti 'oltre' e cercare in qualche modo di superare l'ostacolo.
Io mi sento tanto più ripagato quanto più devo faticare per raggiungere il risultato finale. Ma mi rendo conto che magari è una questione personale...
Perdonami se faccio una controsservazione: hai la Play da un anno e mezzo, quindi dal 2000, giusto? Hai comperato adesso Syphon Filter, giusto?
E allora, visto che stai giocando con un titolo vecchio di due anni, NON TI PUOI VENIRE A LAMENTARE ADESSO CHE NON È INNOVATIVO! (scusa la grammatica, ma quanno ce vò, ce vò!). Ora: tu sai bene che io non discuto assolutamente sui gusti di nessuno. Se a te piace una cosa e a me un'altra, morta lì, è OK. Però 'sta volta... Mission Impossible migliore di Syphon Filter?! Ma se era ingiocabile?! Boh...!
Per quanto riguarda C-12, spero tu abbia letto a sufficienza sullo scorso numero; inizialmente pensavo anch'io che fosse simile a Syphon Filter, ma poi ho visto che non gli si avvicinava minimamente! Quindi, probabilmente, a te piacerà! Tutto questo, ovviamente, con la massima serenità e bonarietà; non vorrei che te la prendessi per qualcosa che ho detto, che poi ti innervosisci e non ci compri più e i miei capi s'incazzano e mi licenziano! Un saluto festoso!

UNA CITTÀ IMPORTANTE



Ciao ragazzi,
sono di nuovo Stefano Negri. Innanzitutto voglio ringraziarvi per aver risposto alla mia precedente lettera addirittura pubblicando il mio nome. Mi sono però poi accorto che non avete potuto dare un po' di gloria anche alla mia città perché non l'ho citata nella mia e-mail. Io abito ad Abbiategrasso, in provincia di Milano, e spero che voi rispondiate ancora alla mia lettera scrivendo oltre al nome la città. Se lo farete il Sindaco ha già promesso di farmi diventare rappresentante Playstationico della città. Bando alle ciance, dovrete pur avere un motivo per rispondere alla mia lettera, quindi ecco la mia domanda: da poco un mio amico mi ha prestato Civilization 2. Il gioco mi è piaciuto molto e ho deciso di comprarlo. Vorrei sapere se ne sono uscite versioni nuove e un piccolo commento con le differenze e le aggiunte fatte. Vi sarò mooooolto grato se risponderete a questa lettera. Tantissimi saluti a voi e auguri per il vostro stupendo giornale.
Stefano Negri
Abbiategrasso (MI)



Ecco fatto! Sei contento? Ora il Sindaco non potrà più sindacare e tu verrai eletto rappresentante quelchel'è della Città di Abbiategrasso, che io ho visitato più volte nelle mie peregrinazioni verso Vigevano. Bel posto, Biagras! La domanda che vorrebbe farti la redazione è questa: a noi, che tu vieni eletto, che cosa ne viene? Qual è la nostra convenienza? Passando a Civilization II, fortunatamente la serie si è fermata lì: non l'ho mai sopportato nella versione PSX! È stato annunciato Civilization III per PC, ma non sappiamo se ci sarà una versione PlayStation... Personalmente ne dubito: comincia a diventare un po' 'pesante' da gestire per una macchina come la PSX; più probabilmente potremmo vederne una versione per PS2. Salutaci Abbiategrasso!

IL GRANDE BORRELLOWSKI



Carissimo Alessandro "Pitone" Seccafieno, mi sono da poco iscritto alla Community di Game Arena. Sono Antonio Borriello da Torre del Greco (NA), ho 18 anni e dovresti già conoscermi. Ti ho molte volte mandato delle lettere alle Pitonate di Planet PlayStation, ma sempre col metodo tradizionale o se preferisci... scribacchino! Ora che ho un PC tutto per me, perché non sfruttare una simile occasione? Mi aspettavo una tua risposta nel numero di aprile di Planet PlayStation, ma hai dedicato la posta ai messaggi dai cellullari. Ok, mi hai sempre risposto, ma questa volta ti ripeto il contenuto di una domanda della mia precedente missiva. Ti avevo chiesto qual era il titolo della canzone che partiva nei titoli di coda di Driver 2. Una canzone magnifica, e so che fa parte di una colonna sonora di un film; io purtroppo non so chi è l' autore del brano musicale e nemmeno qual è il titolo del film! Ne ho acquistato uno che si chiama Driver l' Imprendibile. Un bel film che ricorda molto il primo episodio di Driver, ma il brano di cui ti parlo non è presente nella colonna sonora. Penso comunque che la mia precedente missiva tu l'abbia già letta, quindi non voglio ripeterti le stesse cose e penso anche che la tua risposta arriverà nel numero di Maggio di Planet PlayStation. Avevo questa domanda un po' frequente nei miei pensieri che dovevo assolutamente porti; potresti quindi dirmi la soluzione di questo enigma? So che posso contare sul tuo aiuto, come d' altronde hai sempre fatto... Allora, mi rispondi via e-mail o aspetto questa risposta, assieme alle altre della precedente lettera, sul numero di maggio?
Ringraziandoti ancora, distinti saluti
Antonio Borriello
P.S.
Non è per caso che il film si chiami Bullitt?



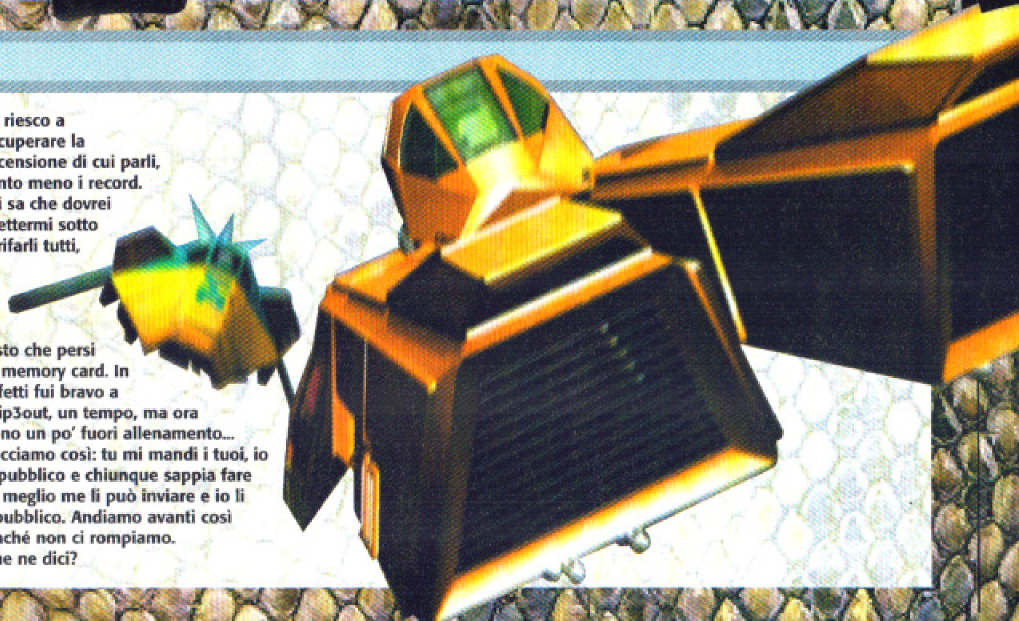
Antonio Borriello in forma elettronica! Quale onore! Dovete sapere che questo ragazzo mi scrive tutti i mesi puntualmente (come tanti altri), ma la sua costanza è spaventosa, soprattutto se si tiene conto che lo ha sempre fatto 'a mano'. Ma veniamo a noi...
Allora, il pezzo che stai cercando è quasi sicuramente "Just Dropped In (To See What Condition My Condition Was In)" eseguita da Kenny Rogers And The First Edition Newbury. Il pezzo è anche contenuto nella colonna sonora di un grandissimo film di qualche anno fa, Il Grande Lebowski (regia dei fratelli Cohen). Ti consiglio di guardarlo perché è veramente divertente: la parte dove c'è quella canzone, dove Jeff Bridges ha una specie di allucinazione perversa, è assolutamente eccezionale! Comunque, non penso tu ti sia pentito di aver comperato Driver, no? A me piace tantissimo e, se vuoi saperlo, dovresti vederti anche Bullit: grandissimo film pure quello!
Avrò nostalgia delle tue lettere scritte a mano... sniff... sniff... Vabbè, tu continua a leggerci.
Ch'o verimm'!

PUNTI DI VISTA



Ciao Pitone,
sono un vecchio lettore di Planet PlayStation, ma soprattutto credo di essere il più bravo giocatore di Wip3out in Italia! Ho sempre voluto sfidarti ma non riuscivo a contattarti! Una cosa ti volevo chiedere: vorrei la tua recensione che facesti su Wip3out in un vecchio numero di Planet! Se la trovi mandamela a robiac83@hotmail.com, ma soprattutto voglio i tuoi record visto che persi il numero dove li pubblicasti. Ciao e accetta la sfida!
Roberto Iacono

Ciao Roberto: sei il Roberto di Bolzano o quello di Trento? Grazie per i complimenti indiretti; non so se riesco a recuperare la recensione di cui parli, tanto meno i record. Mi sa che dovrei mettermi sotto e rifarli tutti, visto che persi la memory card. In effetti fui bravo a Wip3out, un tempo, ma ora sono un po' fuori allenamento... Facciamo così: tu mi mandi i tuoi, io li pubblico e chiunque sappia fare di meglio me li può inviare e io li ripubblico. Andiamo avanti così finché non ci rompiamo. Che ne dici?



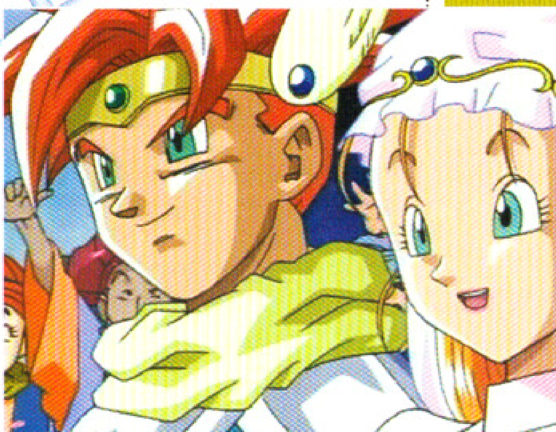
A cura di Christian Pettini

Un mese di grandi novità, questo! Che ne dite del terzo episodio dello skate portato da Tony Hawk? E dell'altro simulatore di sport estremo, il sequel di Dave Mirra? Ancora sport 'tirato', con NBA Hoopz; e se vi piacciono le cose estreme c'è pure (la table dance) il flipper con i Kiss: più estremi di loro ci sta solo l'abbacchio cucinato da Fra. E poi, questo mese, saranno felici pure gli amanti dei giochi di ruolo 'veri': sono in arrivo il Dragon Warrior da Enix e la Final Fantasy Chronicles! In queste pagine, immondizia non ce ne sta!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX MAXIMUM REMIX

Genere: Sport (abbastanza) estremo
Casa: Acclaim
Data di uscita: estate 2001

Abbiamo già parlato del remix della bicicletta di Dave Mirra; ci sono degli aggiornamenti, che coincidono poi con l'uscita nei negozi del gioco di TJ Lavin, quello sponsorizzato da MTV e pubblicato su questo stesso numero. Questo giocone rimane un simulatore di sport estremo, non si tratta di un vero e proprio sequel ma di un remix – e, con quel nome, non ditemi che non ve lo aspettavate. Ma le introduzioni sono decisamente corpose: otto nuove piste, una colonna sonora nuova di zecca e, soprattutto, nuove competizioni in cui cimentarsi. Qualche nuovo ostacolo sarà fondamentale per l'esecuzione dei (non tanti) nuovi trick implementati. L'ultima introduzione riguarda due nuovi character, di cui però non siamo in grado di svelarvi l'identità. Nessuna miglioria, invece, ha riguardato il comparto grafico: l'engine che muove il gioco infatti è lo stesso della versione precedente.



FINAL FANTASY CHRONICLES

Genere: GDR
Casa: Southpeak... seee gli piacerebbe! È la Square!!!
Data di uscita: Luglio negli U.S.A.



Io non so se arriverà mai in Europa questo CD che comunque comprerò di sicuro; segue la logica di Final Fantasy Anthology perché offre la versione integrale del Final Fantasy che apparve su Super Nintendo. Se l'Anthology su due dischi proponeva i Final Fantasy V e VI, questo Chronicles ospita il Final Fantasy numero IV, peraltro noto in occidente come Final Fantasy per via della mancata pubblicazione, fuori dal Giappone, dei primi tre capitoli. Ma, come feature speciale, il medesimo supporto ottico ospita nei suoi microsolchi un altro capolavoro Square: Chrono Trigger! CT verrà arricchito da due sequenze animate in CG, che per via della scarsa capienza delle cartucce non venne inserita nella release per SNES. Ma la introduzione più significativa la presenterà Final Fantasy: questa PS version darà la possibilità, a due amici, di giocare insieme, di portare avanti la quest contemporaneamente! Si tratta pertanto di una offerta imperdibile per tutti i fans dei giochi di ruolo 'veri'.





NBA HOOPZ



Genere: Basket arcade
Casa: Acclaim
Data di uscita: imminente

La nobile serie di NBA Jam sta per conoscere un'ennesima puntata; in verità, quello che è stato un graaaandissimo successo per le console a sedici bit (Super Nintendo e Sega Mega Drive) non ha avuto tanta fortuna sul trentadue bit di casa Sony. Infatti la nostra beneamata PlayStation ha conosciuto una preistorica conversione dell'NBA Jam in versione Tournament Edition, e una seconda release adeguatamente poligonale, caratterizzata dall'orrore che permeava tutti gli aspetti della realizzazione. Questo Hoopz mantiene il poligono che, lento, uccise il feeling e il divertimento della serie (tutta basata sulla frenesia!), ma promette di riportare la serie agli antichi fasti. Inoltre, per offrire un gameplay più adeguato e al passo con i tempi, il classico due-contro-due si arricchisce di un elemento. Diventa così un tre-contro-tre (o almeno così è, se il pallottoliere non va in crash), combinazione che garantisce non meno frenesia ma aumenta esponenzialmente lo spessore strategico. Come è tipico della serie, l'azione sarà assolutamente arcade e molte regole verranno ciancicate; niente falli in primis, niente penalità per essere stati troppo tempo sotto il canestro avversario ecc. Il divertimento dovrebbe essere garantito, e quindi lo spirito della serie dovrebbe renderle la fama che merita, ma per il verdetto aspettiamo la recensione, che comparirà nei prossimi numeri.

MAFIA!!!



Genere:
Casa:
Data di uscita:

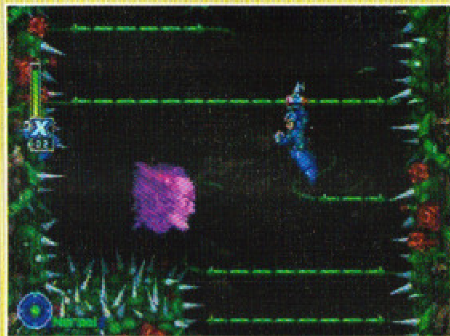
No, purtroppo non uscirà per PlayStation l'ultimo ambiguo, indiscutibile eppur discusso hit per PC. Semplicemente, è un gioco intitolato Italian job, sviluppato da quei simpaticoni della SCI e narrante le gesta di Charlie Crocker, un ladro che deve alfine commettere il furto di un sacco di oro. E che, si sappia, NON è un lavoro italiano. La finissero questi stranieri di vedere gli italiani come pizza mandolino e illegalità. Il gameplay invece è valido; siamo in quattro città diverse che possiamo girare a piacere. L'obiettivo è di interagire con il furgone portavalori evitando la concorrenza delle organizzazioni criminali. Fra le quattro locazioni spiccano Londra e la nostra italianissima Torino. Le tredici vetture, fra cui la Mini e la Aston Martin DB4, porteranno un pizzico di varietà, non solo grafica dal momento che i diversi veicoli si comporteranno in maniera molto differente. Un sistema chiamato COSS (Continuous Ordered Scenery Streaming) è un artificio tecnico che carica pezzi di scenario in tempo reale; così l'intero livello non deve stare tutto in memoria, e di questo si avvantaggia la qualità della ambientazione.



MEGAMAN ANCORA SU PSX!!!

Genere: Arcade
Casa: Capcom
Data di uscita: imminente

Sta per uscire in versione PAL il nuovo gioco della serie di Megaman. Si tratta di un titolo bidimensionale che sfrutta solo parzialmente le capacità della PlayStation, così il risultato non si discosta troppo dalle versioni per le console a sedici bit. Similmente a quanto è avvenuto con Metal Slug, però, a reggere il gioco non sarà l'estetica, bensì il gameplay e la giocabilità. Il primo, lo intuite dalle immagini, è basato sull'azione che scrolla





orizzontalmente e talvolta verticalmente, azione che si basa principalmente sulle fasi di jumping e di scontro con i numerosissimi nemici. La giocabilità è garantita dalla Capcom – e in generale dall'appartenenza a una serie che ha messo sempre il divertimento al primo posto – e la grafica bidimensionale garantisce una risposta pronta e immediata. I livelli sono moltissimi, la frenesia del gioco è garanzia di divertimento e il ben calibrato livello di difficoltà sarà in grado di tenere sempre alto l'interesse. Sul prossimo numero di Planet, probabilmente, comparirà la recensione.

CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 16 aprile al 15 maggio 2001)

1. Time Crisis 2



2. ISS Pro Evolution 2



3. Final Fantasy IX



4. Crash Team Racing Platinum + Multitap
5. Strider 2
6. Ford Racing
7. La carica dei 102
8. Libero Grande International
9. Le follie dell'Imperatore
10. Blade
11. Casper 2
12. Crash Bash
13. RC Revenge Pro
14. Ready To Rumble Boxing Round 2
15. Ducati World

Dati forniti da: 

DRAGON WARRIOR

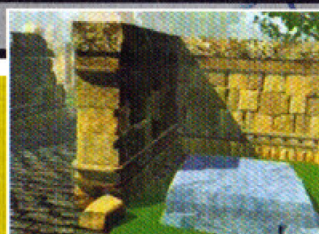
Genere: Gioco di ruolo
Casa: Enix
Data di uscita: Settembre 2001

Molti giochi di ruolo giapponesissimi non sono usciti per i mercati occidentali di U.S.A. ed Europa; e, quando solo alcune



puntate hanno conosciuto la pubblicazione fuori dal Giappone, le numerazioni sono saltate. Questo è persino il caso di **Final Fantasy**, serie che è stata esportata a partire dalla release numero quattro (chiamata coerentemente 'Uno' in U.S.A.), ed è anche il caso di **Dragon Quest**, le cui sole release numero cinque e sei hanno fatto la loro comparsa sugli scaffali dei negozi d'occidente. Questo **Dragon Warrior** corrisponde al **Dragon Quest** numero sette giapponese... e mamma mia, che sudata che mi fanno fare sempre questi balzi fra occidente e Giappone!!! Il gioco (**Dragon Warrior** per noi normali, **Dragon Quest VII** per gli otaku – ma non lo voglio ripetere più!) abbandona la classica visuale dall'alto





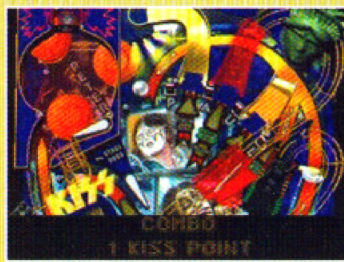
per recuperare un look più moderno: adotta infatti un approccio Grandia-style, con un **paesaggio isometrico poligonale** all'interno del quale si muovono i personaggi che però sono costituiti da goffi sprite bidimensionali. Il forte della serie è la sua composizione: si tratta di un insieme di **quest piccoline**, che hanno il pregio di creare una trama molto libera e dare all'utente la sensazione di poter incidere per davvero sugli eventi in narrazione. Soprattutto, la longevità beneficia di questa singolare struttura; pensate che, a giocare solo una volta tutte le singole missioni, il gioco dura quasi **160** (sì, centosessanta!) ore!!! Soprattutto, la classe cristallina della **Enix** ha prodotto un meraviglioso e vastissimo mondo fantastico e ha legato le diverse quest in un tutt'uno armonico. Speriamo di vederlo presto, sembra proprio un capolavoro!

KISS PINBALL

Genere: Arcade
Casa: Take 2 Interactive
Data di uscita: imminente

Si tratta di un gioco nuovo che sta per uscire in linea economica a trentamila lire, un po' come è successo con **Bust-a-Move 4** e con tutti i titoli della linea Pocket Price, quella presentata nelle pagine del Value Series. Il nome dice già tutto: si tratta di un **pinball**, animato dai





Kiss medesimi in persona. Ci sono **due tavoli** il cui background si avvantaggia dei pupazzoni la cui musica spaccava quando ancora non eravamo nati. Sia il look dei **Kiss**, sia la loro musica si prestano perfettamente a costituire un contorno vincente per un gioco siffatto. La grafica è bidimensionale e inquadra una porzione del tavolo, tenendo sempre al centro la **pallina**. Tutto schizza a mille all'ora, velocità consentita dall'hardware PSX capace di gestire senza problemi lo scrolling 2D. La cosa bella è costituita dalla presenza delle **canzoni dei Kiss**. Ma ancor più bella, seppur incoerente, è la possibilità di sostituire a quello del gioco un **nostro CD audio** e giocare ascoltando, che so, Renato Zero o Franco Califano, o tutti gli altri che fanno una musica adeguata a costituire il background sonoro per un flipper la cui pallina schizza alla velocità della luce...



TONY HAWK ANCORA SU PLAYSTATION!!!

Genere: Sport estremo
Casa: Activision
Data di uscita: non si sa

E noi che ci chiedevamo: "Ci saranno ancora gioconi per la PSOne?" In verità sapevamo che l'utenza PlayStation non sarebbe stata abbandonata dalle grandi case del divertimento elettronico, le quali non avrebbero trovato tanto conveniente sviluppare software per macchine che hanno un decimo della base installata che può vantare PSOne. E così... **Tony Hawk** ritorna per la terza volta! Purtroppo è da registrare la grave defezione di **Neversoft**, il gruppo di sviluppatori che ha lavorato ai primi due episodi (e anche a **Spiderman**, se è per questo...) e che sta dedicando le sue capacità e i suoi talenti allo sviluppo del gioco per la PS2; quindi probabilmente passerà la conversione a un altro team di sviluppo (si fa il nome dei **Runecraft**, gli stessi di **Matt Hoffman BMX**).
La buona notizia è che il **sistema di controllo** è lo stesso identico dei primi due episodi, e quindi la giocabilità sarà istantanea e fluidissima. Le innovazioni riguarderanno la strada intrapresa con il Tony Hawk number twoo, quella dell'**interazione con i livelli**. Negli scenari di Tony cubed, infatti, saranno presenti un sacco di elementi diversi con i quali creare un altro livello di interazione: non solo rampe o ringhiere, ma soprattutto **passanti**, **macchine**, persino eventi naturali come **pioggia** o **neve**... tutti elementi che arricchiranno – e in maniera esponenziale – l'esperienza di gioco. Ci saranno molti nuovi scenari (**Tokyo**, **Parigi**, **Rio de Janeiro**) ma, allo stato attuale, solo uno skater costituirà una new entry. Si tratta di **Bam Margera**, che magari sarà pure famosissimo ma io onestamente non lo conosco: sono un miscredente, lo so. Chiederei al 'religioso' Pitone le qualità del soggetto, ma ce l'ha con me, perché io rimorchio una cifra ("in ogni porto" sono parole sue) mentre lui parla parla e non batte mai un chiodo... Con le donne non ha proprio speranza...

STOP PRESS - STOP PRESS

- Il famigerato cavo che permetterà il collegamento fra PSOne e cellulare è uscito in Giappone; lì, la tecnologia **WAP** è molto più diffusa (e offre contenuti migliori) rispetto a quanto accada qui da noi, e per questo l'interfaccia ha un senso. In Giappone è possibile scaricare una gran mole di dati interessanti, riguardanti la console. Fino a quando l'interazione fra rete e telefonino non avrà raggiunto livelli soddisfacenti, un cavo siffatto non servirebbe a molto.
- La serie economica **Pocket Price** presentata in questo numero si arricchirà presto di nuovi titoli: un gioco di **corse in moto**, un **flipper**, un simulatore di **calcio**, uno shooter con gli **aerei**. Piano piano (o magari in fretta, non lo so...) li recensiremo tutti nelle pagine dedicate ai Value Series.
- È sugli scaffali la versione Limited Edition di **Metal Gear Solid**. Contiene la versione originale, le Special Missions e poco altro. Il bello non è il contenuto, ma il **prezzo**: nonostante la edizione speciale e numerata, a meno che il negoziante non sia disonesto, tutto quel bendiddio costa solo cinquanta carte!!!

LA TUA GUIDA AL MONDO GAMEBOY?

LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY

GAME BOY PLANET

IN QUESTO NUMERO:



Una grande esclusiva: svelato l'attesissimo Dragonball per Gameboy

Speciale Pokemon: le guide strategiche di Pokemon Blu e Rosso e tutto su Pokemon d'Acqua

Alone in The Dark: la paura diventa 'tascabile'

Simpsons Wrestling: il gioco più divertente del mese

L'INFORMAZIONE È TUTTO: PER SCEGLIERE MEGLIO, PER SPENDERE MENO!

SPECIALE PLAYMUSIC

La PlayStation e la musica! Si tratta di un incontro non ardito, per tante ragioni: la presenza di un lettore CD, la perizia dei programmatori che si preoccupano sempre di avere grandi commenti sonori, la potenza della console nel settore audio, la Sony stessa che è software house ma lavora anche nel campo della produzione musicale... E allora, con questo titanico specialone ci vogliamo occupare di questo incontro: quando la musica e i videogames si fondono in un unico prodotto. Per convivere su una macchina che ha veramente mille risorse.



L'avvento della PlayStation ha fatto, del passatempo del videogioco, un hobby di massa. La potenza della console e la sua versatilità ne hanno consentito una diffusione che, espressa in termini numerici, fa tremare i polsi: **settanta milioni** di console nel mondo! Ma c'è anche un'altra ragione che ha consentito questa esplosione: la oggettiva **qualità dei giochi**. I game designers ormai sono in grado di produrre titoli capaci di appassionare anche il più scettico, con prodotti che non possono non piacere.
Il videogioco è 'uscito fuori dal ghetto' e, dopo averlo fatto per il barattolino Sammontana, siamo impazziti per il pad Sony. Quale persona può resistere al fascino di **Lara Croft**? Alle macchine perfette di **Gran Turismo**? Alla simpatia di **Crash Bandicoot**? All'ineccepibile realismo di **ISS Pro**? All'immediatezza di **Bust-a-Move**? Al divertimento di **Tekken**? Alla umanità e alla forza di **Final Fantasy**? Nemmeno mio nonno Ivaldo, quindi... Il punto è che chi ha la cultura adatta comprende senza affanni il **valore oggettivo** dei videogiochi moderni, mentre chi non arriva a coglierlo apprezza comunque il **divertimento** che i titoli di oggi sono in grado di dispensare.

COSA AVRÒ MAI FATTO DI TANTO STRANO PERCHÉ TU CAPITASSI PROPRIO A ME? O SONO DI UN GRAN BELLO IO, O SI ERA DISTRATTO DIO QUEL GIORNO

Tutti i grossi nomi che ho citato prima mi servono anche per illustrare una cosa. Che ci sono giochi per tutti i gusti.
La console grigia ha avuto una diffusione anche grazie al suo **software**, dicevamo; al suo software intendendone i suoi aspetti sia qualitativi che quantitativi, quindi anche in termini di varietà. Abbiamo visto le robe più strane, con i gameplay più stravaganti e originali. Fra questi, figurano senz'altro i **giochi musicali**. Si parla di strani per la loro **novità**, in quanto solo e soltanto con quei prodotti ritroviamo l'unione fra il videogioco e la musica. Questa commistione si rivela in differenti modi, cosa che renderebbe ostica qualunque classificazione più specifica: non tutti sono rhythm games, così come non si sa se gli editor musicali ricomprendano **Fluid**, per esempio... o **BeatMania**.
E quindi si parla di **videogames musicali** ogni volta che, in un videogioco, la musica costituisce un elemento del gameplay, in qualunque modo essa sia stata implementata.

TU SPETTATORE, VUOI DAVVERO CHE IO VIVA IL SOGNO CHE NON OSI VIVERE TE?

I primi due videogiochi musicali nascono in **Giappone**. Lì, nella terra del Sol levante, succedono le cose più strane: simulatori di treni, giochi di pesca... e tutti con i loro bravi controller dedicati! I precursori del sottogenere in argomento sono **Parappa the Rapper** e **Bust-a-Move** (che qui conosciamo come **Bust-a-Groove**, per la solita storia pizzosa dei nomi che cambiano quando arrivano in occidente). Il primo è un gioco che ha lanciato un personaggio, **Parappa the Rapper**, un cane meno astuto del disenyano Pippo, il quale deve imparare le arti per far colpo su **Sunny Flower**, il tutto a tempo di Rap -"Kick, punch, it's all in my mind"... indimenticabili le istruzioni di **Master Onion**!
Il secondo gioco è **Bust-a-Groove**, nato come **Bust-a-Move** in Giappone dove il nostro, di Bust-a-Move, si chiama **Puzzle Bobble**; coi nomi degli Import si fa spesso un sacco di casino. In Bust-a-Comesichiamalui c'è una competizione fra due elementi che, invece di sfidarsi a suon di crocche come nei Tekken et similia, risolvono la tenzone **ballando**; al termine della canzone, il danzerino che si è esibito con più classe (o meno errori, se i due che giocano sono delle pippe) si sarà aggiudicato la partita.

MA QUALI BUONI AMICI... MALEDETTI! IO UN AMICO LO PERDONO, MENTRE A TE TI AMO

I primi due titoli musicali, insomma, sono dei veri e propri rhythm games. Dicesi **rhythm game** un gioco nel quale è necessario seguire il **ritmo** della musica, premendo i tasti giusti nel momento giusto; e il momento giusto è dettato dal **sottofondo** musicale. Si tratta di titoli che in teoria dovrebbero acchiappare il popolo della notte, quello che in discoteca saltella con la testa all'ingiù, con improbabili movimenti del corpo. Per la cronaca, personalmente sono più legnoso di Mokujin e mi distinguo per una assoluta goffagine, che risalta pure quando sono immobile. Eppure adoro i rhythm games nonostante, appunto, ballare mi piaccia tanto quanto prendere un calcio nel sedere (espressione che non esclude che entrambe le cose mi piacciano una cifra, ma suona chiarissimo che così non è). Ma insomma, in teoria i rhythm games dovrebbero appassionare l'amante del ritmo, che ha senso del tempo e che dovrebbe giocare unendo le ritmiche pressioni sul pad allo schiaffeggiamento alternato del viso con la collanona d'oro e il codino. Invece, pur con la mia inadeguatezza psicomotoria, in questo tipo di giochi io sono in assoluto il più bravo di tutti,

molto più capace di quelli che in discoteca ci sono nati e ci moriranno. Misteri della musica. O della PlayStation?

VIBRO DENTRO A OGNI VOCE SINCERA, E CON GLI UCCELLI VIVO IL CANTO SOTTILE, E IL MIO DISCORSO PIÙ BELLO E PIÙ DENSO ESPRIME CON IL SILENZIO IL SUO SENSO

Questo speciale raccoglie tutta l'offerta PSX di giochi musicali; sono ricompresi alcuni prodotti disponibili solo in versione **import**, che si trovano nei negozi che curano titoli **NTSC**. E inoltre non mancano nemmeno i prodotti di qualche tempo fa, inseriti per preciso dovere di completezza. Trattandosi di uno speciale fine a se stesso, abbiamo (ho) pensato che sarebbe stato meglio introdurre alcuni **parametri di valutazione** precipui, che tenessero in maggior considerazione la tipicità dei prodotti inseriti e la loro diversità rispetto al 'titolo medio' per PlayStation. Pertanto, laddove lo spazio lo ha consentito, è stato (ho) introdotto **Rhythm'n'sound**, che riassume in via analitica la musicalità del prodotto in esame e giudica l'implementazione, nel gioco, dell'elemento audio. Poi, il **voto** dedicato all'aspetto sonoro, nelle schede, è diventato anch'esso un campo di analisi, con un testo che commenta diffusamente la qualità dell'audio presente nello spazio: **"Il parere del critico"**. E, dal momento che spesso ci sono controller dedicati, la descrizione dell'hardware è nel box **"Gli strumenti del mestiere"**.

UN VIAGGIO HA SENSO SOLO SENZA RITORNO SE NON IN VOLO, SENZA FERMATE NÉ CONFINI, SOLO ORIZZONTI NEANCHE TROPPO LONTANI

Per finire, è necessario parlare di un altro fenomeno, che non c'entra niente con i videogiochi musicali ma riguarda comunque il rapporto fra PlayStation e musica. La console Sony, lo dice il nome, appartiene alla grande major che opera nel settore dell'intrattenimento, e per la quale il campo dei videogiochi è uno dei tanti aspetti. Sony è anche **televisioni**, **impianti stereo** e, in virtù di un accordo con Columbia, anche una etichetta che si occupa di **edizioni musicali**. Poiché il CD, il supporto dei videogiochi per PlayStation, permette l'inserimento di una quantità di dati inerenti i filmati ma anche l'audio, quest'ultimo aspetto è molto curato e trae beneficio dal supporto digitale. Nonostante **Sony Entertainment** e **Sony Music** siano entità separate e distinte, le sinergie hanno determinato spesso un abbellimento del commento audio nei giochi PSX.

SMETTILA DI FARE LA MAMMA, PER ESSER VECCHIA FARAI IN TEMPO ANCHE TE. PROVA A PENSARE A QUANTO È BELLO STAR BENE, LASCIATI ANDARE, SCAPPA CON ME!

Il primo CD che ha contenuto tracce audio di spessore è stato **Wipeout**; il capolavoro **Psygnosis** stupì per la velocità e la forza della sua spettacolare ambientazione, ma anche per il commento sonoro che accompagnava le competizioni. Nel supporto ottico si trovavano brani di artisti eccezionali: **Prodigy**, **Chemical Brothers**, **Fluke**, **Future Sound of London**. Correre con quella musica martellante era quasi fondamentale per la dinamica del gioco, lo era senza dubbio per creare il giusto coinvolgimento in un futuro cyberpunk competitivo e cattivo. Oggi, molti giochi contengono tracce audio di qualità; quelli di **snowboard** nemmeno possono prescindere da un accompagnamento di un certo tipo e di una certa qualità. Non è possibile fare un elenco preciso della musica di qualità che i giochi PlayStation ci hanno fatto sentire, non è questa la sede e per giunta non basterebbe un numero intero di Planet. Ma era comunque necessario parlare di questo fenomeno che oggi è importante e che riguarda pur sempre uno dei variegati aspetti dell'incontro fra il mondo della musica e quello dei videogiochi.

VORREI INCONTRARTI FRA CENT'ANNI: RITROVERÒ I TUOI OCCHI AZZURRI, FRA MILIONI DI OCCHI AZZURRI, SARAN BELLI PIÙ DI IERI

Essendo musicale l'argomento del presente lavoro, ho cercato di caratterizzare in tal senso tutte le singole schede, associando un **cantante** a ogni gioco, inserendo una sua canzone e strofe tratte dlla discografia. Dal momento che i giochi di questo tipo per PlayStation sono pochi e i cantanti invece sono tantissimi, ho inserito solo **autori italiani**, quelli che ascolto in questo periodo. L'assenza di artisti di altre lingue grida vendetta (spero che **Smashing Pumpkins**, **U2** e **Morcheeba** mi perdonino!). Soprattutto, prima che lo facciate notare, so da solo che mancano pure nomi importantissimi del panorama italiano, ma problemi di spazio mi hanno portato a fare delle scelte. Voglio però che consideriate che mi sono sudato tutte le citazioni musicali che ho inserito; sono grato ai cantanti che ho inserito, le cui parole che sono qui "me le sento addosso sulla pelle".

E UN MONOLOCALE CHE DIVENTERÀ UN CASTELLO

Un'ultima nota. Questo speciale venne concepito molto tempo fa, e nasceva per una persona che 'speciale' lo è davvero. Ma la realtà mi ricorda che oggi una dedica siffatta non ha più motivo di essere. E allora dedico questo titanico lavoro proprio al suo oggetto, alla **musica**. Per tutto quello che mi ha dato e che continua a darmi.



DANCING STAGE EUROMIX

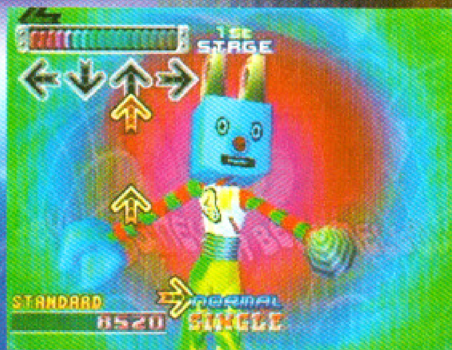


Casa: **Konami** • Numero giocatori: **Dipende dagli invitati...**



Con la musica – o meglio, con CERTA musica – non si può far altro che ballare: nasce solo per questa finalità. Dancing Stage Euromix si basa proprio su questo: qui, si balla. Probabilmente non c'è implementazione musicale migliore, in tutti i giochi citati in questo speciale, di quella che si trova in questo titolo.





IL LIBRO DELLA GIUNGLA: IL BALLO DELLA GIUNGLA

Dancing Stage Euromix non è l'unico gioco che permette di giocare con il **DanceMat** (per la verità, i matti possono usarlo pure con **Tekken**, dal momento che è un pad qualunque che però si comanda con i piedi e non con le mani). C'è un secondo game, però, che nasce per esser goduto al meglio con il 'tappeto danzante': è il gioco de **Il libro della giungla**, il film di Walt Disney. Il sottotitolo 'il ballo della giungla' la dice infatti lunga sulle attitudini ballerine del prodotto in questione. Potete divertirvi con le canzoni del celebre cartone Disney, da soli o contro un amico. Il gameplay è i-den-ti-co rispetto a quello di Dancing Stage Euromix, dal quale differisce per alcune lievi sfumature. Il **livello di difficoltà**, per esempio, viene incrementato dalla sparizione delle frecce, che salendo verso l'alto possono diventare trasparenti; oppure ruotano, confondendo l'utente che deve calcolare quale direzione premere quando il **segnalatore** avrà raggiunto l'apice dello schermo e dovrà esser premuto. La **grafica** è colorata e gradevole, e **i** poligoni su schermo richiamano con ottima efficacia il cartone. L'audio richiama le canzoni originali, ma in inglese – peccato; comunque, potrete cantarle perché c'è un **testo su schermo**, in perfetto stile karaoke. Molto musicale.

E CHI DICE CHE MASANIELLO POI NERO NON SIA PIÙ BELLO? E NON SONO MENOMATO, SONO PURE DIPLOMATO E LA FACCIA NERA L'HO DIPINTA PER ESSERE NOTATO

Il gameplay è a dir poco elementare; quasi offensivamente semplice. Scorrono frecce verso l'alto, quando raggiungono una linea devono esser premute. Tutto qui, che mi crediate oppure no. Dovete utilizzare le frecce sul joypad, ma quello che vi annichilirà è la frequenza alla quale le pressioni sono richieste. Vi ritroverete davanti allo schermo a seguire con il corpo il tempo delle canzoni, e a premere pulsanti in modo ritmico ma frenetico, specie ai livelli di difficoltà più avanzati: il gioco si fa più duro aumentando via via il numero di frecce da premere.

CHE MALE C'È? CHE C'È DI MALE SE CHIUDO GLI OCCHI E INSIEME A TE STO COSÌ BENE?

Il vero acido, comunque, è quando ballate per davvero... non con il pad in mano, davanti allo schermo, ma usando il tappeto per ballare! Il modo migliore per giocare, infatti, è con il controller dedicato, un tappeto su cui saltare premendo le quattro frecce poste davanti, dietro e ai due lati. Seguire il ritmo è una cosa fortissima, ma doverlo fare saltellando per premere le frecce a tempo è semplicemente unico. Ed eccezionalmente divertente. In due uno contro l'altro, poi, si raggiungono livelli di impossibile coinvolgimento. Certo, il pacco gioco-più-due-tappeti non ve lo regalano, ma vi giuro che, se volete divertirvi con la Play e i vostri amici, di meglio c'è molto poco...

SIAMO ANGELI CHE CERCANO UN SORRISO, NON NASCONDERE IL TUO VISO PERCHÉ IO HO SETE ANCORA

La grafica ha una risoluzione molto alta. Ma soprattutto è adeguata e quello che avviene sullo schermo: ci sono due ballerini e un background tutto colorato, che richiama molto la discoteca. L'interfaccia è assolutamente chiara, le frecce sono sempre ben visibili e non ci sarà alcun problema nel capire quando premere quale freccia. Insomma, a parte la varietà di canzoni (che son pure tante: oltre venti) che vi verranno a noia dopo un poco, si tratta di un prodotto assolutamente perfetto, ludicamente irraggiungibile.

RHYTHM'N'SOUND

La musica viene introdotta... per ballare. Niente di più nobile. Peraltro, il rispetto del ritmo è davvero ineccepibile e spesso molti passi vi verranno intuitivi, vi muoverete da soli. Il meccanismo è a prova di scemo, il senso del tempo premierà sempre chi sa ballare, la musica è miscelata alla perfezione non solo col gameplay ma pure con i colori, le luci e tutto il resto.

Grafica:	●●●●●●●
Gameplay:	**Bello e impossibile**
Longevità:	●●●●●●●
Originalità:	●●●●●●●●

IL PARERE DEL CRITICO

Il campionario musicale non è vario quanto dovrebbe; manca qualcosa di davvero coinvolgente (parola del grande Luca) e diversi pezzi sono 3mosci3.
Però non scordiamo Video Killed the radio stars, I will survive di Gloria Gaynor e (massì, siamo buoni) citiamo pure So good dei Boyzone.

GUITAR FREAKS

Casa: **Konami** • Numero giocatori: **1-2**

Suonare giocando... o giocare suonando? Guitar Freaks permette a un giocatore di immedesimarsi in un chitarrista, e lo fa altresì avvalendosi di un hardware che replica una chitarra; ovviamente una cosa acida e non una Stratocaster, e piuttosto che Brian May vi sentirete al massimo come il chitarrista dei Beehive (o come si scrivono quelli di Kiss me Licia). Dovete suonare, ovviamente a ritmo, battendo le note e performandole aiutandovi con un 'plettro': cosa c'è di più adeguato, di più musicale?

NON È COSÌ FACILE PERCHÈ PRIMA E DOPO IL SOGNO C'È LA VITA DA VIVERE

Discendono dall'alto **tre indicatori**; quando raggiungono la linea alla base dello schermo, dovete premere il pulsante che corrisponde alla **'nota'** che deve essere suonata e, in perfetta contemporaneità, dovete pigiare un secondo tasto che funge da **plettro**. I tre pulsanti da premere si distinguono per il colore: **verde**, **rosso**, **blu**; spesso e volentieri i tasti da premere sono due, così da donare una certa varietà audio e, soprattutto, una discreta complicanza ludica. Il ritmo è spesso indiavolato; peraltro, lasciando scorrere il gioco, potete vedere cosa vi aspetta nei livelli di difficoltà più avanzati... Giocare con il pad è divertente, perché i tasti sono posizionati in modo da ricordare le **corde** di una chitarra; vengono utilizzati i **pulsanti dorsali**, vi sentirete davvero dei cloni di Brian May, pur impugnando il Dual Shock.

METTI INSIEME UN CUORE E PROVA A SENTIRE E DOPO CREDICI UN PO' DI PIÙ

La grafica è essenziale e richiama quella di **BeatMania**, con una **barra laterale** divisa in **tre colonne** lungo le quali scorrono veloci (sempre TROPPO veloci) le **stanghette** che piovono dall'alto, e che indicano le note (ovvero i tasti) che devono esser eseguite (per i tasti: premuti) a tempo, insieme al plettro. Al centro dello schermo scorrono stravaganti **immagini acide**, che richiamano il ritmo e i chitarristi. Ma l'essenzialità va bene in un gioco in cui il gameplay, con la sua originalità e la forza, è centralissimo. È persino possibile **giocare in due**, emulando le performances che vengono eseguite sul palco dai migliori chitarristi; e non cito nessuno, sennò Ale e Alfredo mi rompono le scatole.

CERTE NOTTI SEI SOLO PIÙ ALLEGRO PIÙ INGORDO PIÙ INGENUO E COGLIONE CHE PUOI... QUELLE NOTTI SOMIGLIANO A UN VIZIO CHE TU NON VUOI SMETTERE, SMETTERE MAI

La **qualità della musica** va oltre il divertimento incredibile. "Incredibile" è la parola giusta: sulle prime, resterete basiti di fronte al gameplay offerto, perché è semplice eppur sorprendente, e soprattutto coinvolgente. D'altronde, in nessun rhythm game il gameplay è complesso: il fascino del giocare discende dall'inserimento di un elemento musicale, e questo feeling insolito è il perno attorno al quale ruota tutto quanto. Non mollerete il joypad non perché il gameplay sia complesso o intrigante, ma solo perchè è divertentissimo 'suonare', premere tasti a tempo di musica. E, forse, anche perché la delusione delle prime performances lascerà spazio a esecuzioni ben più soddisfacenti... e avrete voglia di lanciarvi con fomento in assoli degni di... ahem... del vostro chitarrista preferito. Se poi avete la fortuna di utilizzare una **chitarrina dedicata**, oppure di giocare con un amico... beh, preparatevi a perdere un sacco di tempo con **Guitar Freaks**!

NON VA PIÙ VIA L'ODORE DEL SESSO... SI ATTACCA QUI ALL'AMORE CHE POSSO... CHE IO POSSO

Il valore del gioco è molto alto, rovinato solo dal fatto che non è importato ufficialmente. E poi, in generale, questo genere di giochi è rovinato dal fatto che le canzoni, dopo centinaia di ore, vengono a noia: sebbene il numero di pezzi presenti sia alto e comunque vario e adeguato, è comunque limitato. Ma 'suonare' con **Guitar Freaks** è cosa TROPPO divertente e ci ritornerete su spesso, un po' come è bello sparare e per questo rigiocate con **Time Crisis** per l'ennesima volta.

RHYTHM'N'SOUND

Il gioco è parecchio difficile per via della **velocità** con cui dovete eseguire i compiti imposti da un tuttavia elementare gameplay. Ma la rispondenza fra il ritmo della musica e la pressione dei tasti è globale, al punto che in teoria potreste giocare con gli occhi chiusi. Non prendereste molte note, ma vi divertireste come pazzi!

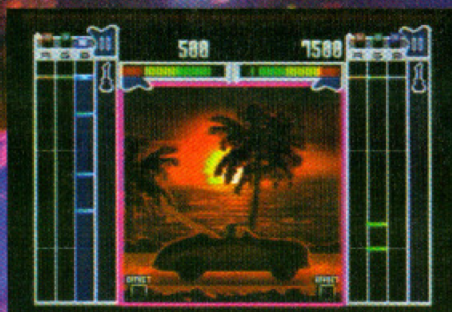
IL PARERE DEL CRITICO

Tutte le canzoni presenti sono perfette per il gioco: lo stile degli assoli non ricorda **Smoke on the water...** a meno che "water" non sia la tazza del gabinetto... Ma tutte le canzoni sono coerenti con lo spirito allegro e scanzonato della realizzazione.

GLI STRUMENTI DEL MESTIERE

Il gioco gode di un **controller** dedicato. A forma di... mindi, non ci posso credere!... di **chitarra**!!! Si tratta di un ridicolo arnese di plastica che ha **tre tasti**, più un quarto in cima che funge da **plettro**. Se non vi sentite ridicoli a imitare The Edge, siete pronti per questo arnese singolare. Ma tenete presente che non esiste ufficialmente in versione **PAL**, per cui dovreste comprarlo nei negozi che trattano l'import (e che ve lo farebbero pagare uno sproposito, tipo tre piotte) e che pure il gioco, che esiste solo in versione NTSC, certo non ve lo regalano.



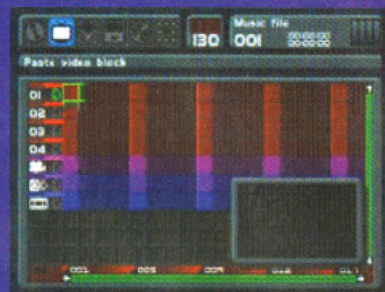




Grafica: ●●●●●●
Gameplay: ●●●●●●●●●
Longevità: ●●●●●●●
Originalità: come te non c'è nessuno

MUSIC 2000





Casa: **Codemasters** • Sviluppatore: **Interno** • Numero giocatori: **1** • Blocchi di memoria: **1-15**



Ho premesso che i giochi musicali sono un genere eterogeneo, uniti solo dalla centralità dell'elemento musicale all'interno del gameplay. Ovviamente non possono che esser considerati 'musicali' i giochi 'muti', nei quali la musica... la fa l'utente! E' questo il caso di Music 2000, il prodotto dei grandi grandi grandissimi Codemasters.

Grafica: ●●●●●●
Gameplay: ●●●●●●●●
Longevità: ●●●●●●●●
Originalità: **Ancora tu?**

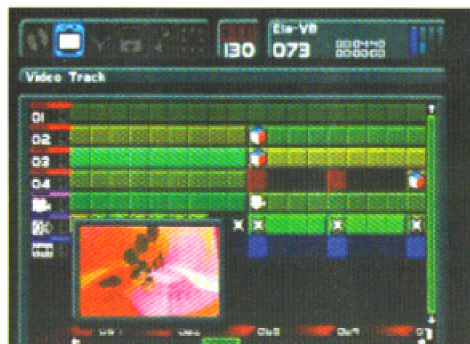


TESSERÒ I TUOI CAPELLI COME TRAME DI UN CANTO, CONOSCO LE LEGGI DEL MONDO E TE NE FARÒ DONO

Si tratta di un prodotto (relativamente) 'serio', da usare per fare la propria musica partendo da una **base precostituita**, ma creando qualcosa di proprio, di unico. Ovviamente non siamo di fronte a un PC, che può consentire magari di masterizzare un CD audio da mandare alla Sony Music. Va tutto relativizzato, considerando che abbiamo in mano comunque una PlayStation.

SUPERERÒ LE CORRENTI GRAVITAZIONALI, LO SPAZIO E LA LUCE PER NON FARTI INVECCHIARE

La definizione di gioco va stretta a **Music 2000**, anzi è decisamente inadeguata. Si tratta di un vero e proprio **editor**, anche abbastanza complesso, che sulle prime vi lascerà un po' disorientati. È sicuramente il CD che si devono comprare quelli che, con PlayStation, vogliono cimentarsi nella creazione musicale, ma sulle prime chiunque rimarrà un po' spaesato. Converrà, sulle prime, cominciare dando un'occhiata ai lavori già presenti, iniziando magari a modificare quelli.



GESUITI EUCLIDEI VESTITI COME DEI BONZI PER ENTRARE A CORTE DEGLI IMPERATORI DELLA DINASTIA DEI MING

L'interfaccia principale prevede una **pianola** sul lato sinistro dello schermo e uno **spazio centrale** che scorre orizzontalmente, e che rappresenta lo scorrere di una canzone. Per creare il proprio brano è necessario inserire i **riff** in questo sapzio, modificando eventualmente i parametri del **volume**, del **riverbero** ecc. La libreria dei riff presenti in **Music 2000** è amplissima (un **migliaio** circa!), possono essere ascoltati prima di venir inseriti, ma l'utente può anche crearne di nuovi tramite un semplice editor oppure campionarli da un CD. Dopo aver scelto il riff (o dopo averlo creato o campionato) va inserito nel proprio pezzo. Non bastasse questa ricchezza, è anche possibile creare dei propri **video** da accompagnare ai pezzi. Dopo poca pratica, vi saranno chiari i meccanismi e le funzioni di ogni menu, con le singole possibilità offerte.

> **MUSIC**
>
> **Music 2000** possiede un **prequel**, meno celebre e raffinato, ma basato sulla medesima logica. Le uniche differenze risiedono nella quantità di **riff** preimpostati (maggiori nel sequel) e da una generale ricchezza (a vantaggio della versione 2000). Per il resto, l'interfaccia è simile e la logica è la stessa. Soprattutto, sono identici i meccanismi di **creazione degli elementi singoli** e del brano in generale, sì che l'utente pratico di **Music** si troverà subito a suo agio con la versione 2000, le cui potenzialità sarà prontamente in grado di sfruttare.

E TI VENGO A CERCARE CON LA SCUSA DI DOVERTI PARLARE PERCHE' MI PIACE QUEL CHE PENSI O CHE DICI

Il qui presente **Music 2000** è un prodotto troppo impegnativo, e velletario e vano sarebbe un tentativo di addentrarsi più di quanto ho fatto. Vi basti sapere che si tratta di un **prodotto complesso**, in grado di soddisfare le esigenze non di un professionista e forse nemmeno di un appassionato serio, ma è più che adeguato per i bisogni dell'utenza PSX. Il prodotto è abbastanza esoso in termini di risorse: la **memoria** della console viene occupata come niente, e lo spazio su **memory card**, invece, pure. Pertanto è sempre bene verificare la disponbilità di memoria e di spazio, eliminando i lavori meno soddisfacenti.

PER FORTUNA IL MIO RAZZISMO NON MI FA GUARDARE QUEI PROGRAMMI DEMENZIALI CON TRIBUNE ELETTORALI

La **grafica** è semplice, essenziale, ma chiara. L'interfaccia viene gestita con eleganza e spigliatezza. D'altronde, i **Codemasters** hanno già molta pratica con giochi pieni di menu e schermate – mi riferisco ai **manageriali di calcio** – e quindi sanno come fare per consentire un buon controllo, con il pad, delle tante voci. Comunque è possibile utilizzare il **mouse** che, indubbiamente, facilita moltissimo il compito. La parte dedicata ai **video** (la grafica nel vero senso della parola) è buona. Ovviamente non potrete creare chissà quali clip, ma lo sfruttamento dei **colori** e degli **effetti** sarà adeguato. Infine, dovete tener presente che disporrete liberamente dei diritti sulle vostre creazioni musicali; se fra di voi c'è un nuovo Bob Dylan, insomma, questo è il prodotto perfetto per cominciare a comporre!

RHYTHM'N'SOUND

Beh, qui si tratta di valutare sostanzialmente quanto è facile fare la propria musica. In questo senso, il lavoro fatto dai **Codemasters** è molto buono e convincente e l'elemento musicale, inteso come interfaccia per 'fare musica', è sviluppato con grande perizia e abilità.

IL PARERE DEL CRITICO

La qualità dell'**audio**... beh, mi dispiace dirvelo, non prendetela come un offesa. Se l'audio non vi piace, è colpa vostra, siete degli incapaci. Perchè quello che udite è il prodotto della vostra abilità e, se non ci sapete fare, l'audio farà schifo. Guardatevi allo specchio e sputatevi in un ecchio: la colpa è solo vostra!

BEATMANIA



Casa: **Capcom** • Numero giocatori: **1-2**

Oggi i DJ non sono solo quelli che mettono i dischi in discoteca e che dicono "stasera a casa non vi ci mando... a senzatettooo!!!". Oggi, i DJ son pure quelli che 'fanno' la loro musica. Roba elettronica, ovviamente... Guccini non può certo esser considerato un DJ!!!

Grafica: non sei la Cardinale!
Gameplay: ●●●●●●●●●
Longevità: ●●●●●●●
Originalità: ●●●●●●●●●●







GUARDA CHE BELLA SORPRESA LA VITA, QUANDO CREDEVO CHE FOSSE FINITA... ARRIVI TU!

BeatMania cerca proprio di replicare l'esperienza musicale di un moderno DJ, offrendo una **base musicale** sopra la quale l'utente-DJ performa assoli con la sua **pianola elettronica**, arricchendo globalmente l'audio. E infatti **BeatMania** prevede proprio un background discotecaro, e la performance è sempre valutata da un pubblico esigente, che si gasa per una sequenza ritmica ardita eseguita in modo gradevole e ineccepibile. Fondamentalmente, dall'alto calano alcune **note** che, quando toccano una **linea** alla base dello schermo, devono esser premute.

E POI CI TROVEREMO COME LE STAR, A BERE DEL WHISKY AL ROXY BAR... OPPURE NON CI INCONTREREMO MAI, OGNUNO A RINCORRERE I SUOI GUAI

Ci sono **tre colonne** (più una più grande) lungo la quale scorrono altrettante note; a cavallo delle tre colonne scivolano altre **due note** – per un totale quindi di **cinque possibili suoni** che devono essere suonati. Quelli delle tre colonne corrispondono alle **note intere** (se avete una pianolina, sono i tre tastoni bianchi grossi), mentre i due indicatori che scendono a cavallo delle tre colonnine principali costituiscono le **note di mezzo** (i tasti neri della pianolina); e la quarta colonna più grande è per lo **scratch**, che viene performato con il **disco** alla destra della pianola.

OGNI VOLTA CHE RIMANGO CON LA TESTA FRA LE MANI E RIMANDO TUTTO A DOMANI

Descritto così, sembra davvero squallido; ma dovete considerare che le **sei soluzioni** permettono davvero di 'creare' una cosa musicalmente valida: suonerete andando a intuito, perché a ogni tasto corrisponde una nota che si ripete e, se sapete qual è, la premerete nel momento giusto anche senza aiutarvi osservando i **cinque indicatori** che scendono lungo le colonne. E questo vi intripperà per davvero.

SORRIDI, ABBASSI GLI OCCHI UN ISTANTE, POI DICI "NON CREDO D'ESSERE COSÌ IMPORTANTE"...

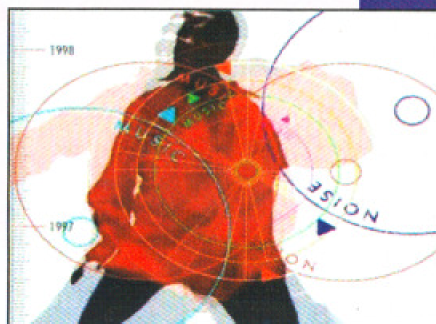
La grafica ricorda **Sparta**, ed è simillima, come logica e anche come look, a quella di **Guitar Freaks**. Gli indicatori sono a **destra** e a **sinistra** dello schermo, e al centro si trovano le immagini 'musicali' che si susseguono conferendo al gioco un aspetto molto DJ... Così, **colori** sgargianti, **luci psichedeliche**, tarantolate tribu che ballano felici o anche singoli elementi (i cubisti!!) che si agitano con particolare, meritoria foga.

LE STELLE STANNO IN CIELO, I SOGNI NON LO SO... SO SOLO CHE SON POCHI QUELLI CHE SI AVVERANO

La giocabilità va soppesata, per il semplice fatto che il **tempismo** è assolutamente importante. Se sbagliate di una frazione di secondo farete un pastrocchio; e per questo, è meglio giocare utilizzando un **Dual Shock**. Infatti la **pianolina**, sicuramente intrigante e caratteristica, ha i tasti un po' duri e va masterizzata alla perfezione la reazione fra il tempo di pressione del tasto e l'esecuzione fattuale dell'input, ciò che crea una complicazione inutile.

QUELLO CHE TI DO' STASERA È QUESTA CANZONE ONESTA E SINCERA

Il divertimento che discende dall'esperienza di gioco, tuttavia, è notevolissimo: perché suonare dà molta soddisfazione, specie quando si conosceranno bene le canzoni e si giocherà pensando più al ritmo che alla



corretta pressione del tasto giusto. Questi momenti costituiranno l'acme di **BeatMania**, il fine per il quale dedicherete il tempo e le energie. E dal quale trarrete il grande divertimento dispensato da questo fenomenale prodotto.

RHYTHM'N'SOUND

Qui le canzoni servono per farvi sentire un DJ e... mindi se ci riescono! L'interfaccia è perfetta per replicare l'esperienza di gioco, al servizio di un gameplay semplice fino all'idiozia ma efficace fino alla perfezione. L'elemento **audio** si inserisce nello schema come il salame si inserisce nel pane; dopo un po', potrete giocare con gli occhi chiusi!

IL PARERE DEL CRITICO

La scelta dei brani presenti è di assoluto rilievo. Nel gioco sono inseriti tanti hit che ascoltiamo tranquillamente alla radio: **Moloko**, **Bed Branson**, i **Cinghi Fletch**... Si tratta di nomi importanti che rendono sempre piacevole l'esperiemza da DJ. Ovviamente, chi preferisce Vasco non amerà i pezzi presenti, ma forse nemmeno il gioco, allora...

GLI STRUMENTI DEL MESTIERE

Il gioco è dotato di un **controller** dedicato a forma di... **pianolina**! Con tanto di piatto per fare lo **scratch**!! Si tratta di un aggeggio che dà davvero la sensazione di essere un DJ e che aumenta il coinvolgimento; tuttavia i tasti sono duretti, e quindi eseguire a tempo le pressioni richiede un timing diverso, per il quale vi serve un certo adattamento.

BUST-A-GROOVE

Casa: **Sony** • Numero giocatori: **1-2**



Chi l'ha detto che la tenzone fra due soggetti debba essere risolta dalla violenza? Bust-a-Groove offre una nuova via alla risoluzione delle liti. Very simply, vince chi balla meglio. Il giudizio non è rimesso a una corte: chi infila più combo e sbaglia di meno, accumula più punti e alla fine trionfa.



Grafica:	**sei bellissima**
Gameplay:	● ● ● ● ● ● ● ● ●
Longevità:	● ● ● ● ● ● ●
Originalità:	● ● ● ● ● ● ● ● ●



LO SAI CHE OGGI MORIREI PER ONESTÀ

Il concetto di **Bust-a-Groove** è tutto qui; lo potete vedere dalle foto, d'altronde. Performare i vari **passi di danza** è relativamente semplice – in tutti i rhythm games, d'altronde, il gameplay è elementare. Le **canzoni** sono naturalmente divise in quattro quarti, che vengono scanditi tramite i **flash** nella barra posta al centro dello schermo. Al quarto quarto (aggettivo e poi sostantivo) dovete mandare l'input, il **passo**, attraverso la pressione del pulsante che viene indicato all'inizio di ogni quarto.

BUST-A-GROOVE2

O meglio, **Bust-a-MOVE 2**... In Giappone è uscito – e pure da diverso tempo – il sequel ufficiale del qui presentato Bust-a-Groove, che ovviamente e coerentemente ha il nome 'storpiato'. Migliora il prequel dal punto di vista grafico, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto dei **fondali**, e introduce qualche nuovo passo. Il gameplay ovviamente è invariato. Ma quel che ne fa un prodotto peggiore rispetto al primo episodio (di quella che speriamo diventi una serie, che prosegua magari su PS2) è la **qualità delle musiche**, decisamente peggiori, meno coinvolgenti da ballare, meno belle da ascoltare. Per questa ragione il gioco non ha avuto molto successo e non ha oltrepassato i confini di giappolandia; speriamo che questa non sia la fine di quella che appunto poteva essere una serie tipo Tekken.

E RINCORRERTI SAPENDO QUEL CHE VUOI DA ME...

Già dal secondo quarto, poi, sarete chiamati a premere anche le **frecce** in corrispondenza delle altre tre battute per migliorare ulteriormente la vostra performance, e tanto più sarete precisi tanto migliori e spettacolari saranno le sequenze che vi verranno proposte. Vi vengono sempre offerte **due** possibili **sequenze** in ogni quarto, una più facile e una invece più difficile. Se sceglierete quella meno ostica, nel quarto successivo vi verranno proposte altre sequenze semplici, ovviamente avverrà il contrario se opterete per una sequenza complicata.

È TROPPO GRANDE LA CITTÀ PER DUE CHE COME NOI NON SPERANO PERÒ SI STAN CERCANDO

Il rispetto del **ritmo** è fondamentale, e per fortuna questo viene scandito dalle canzoni in modo superbo. La **varietà** di situazioni e di passi di danza che si viene a creare è davvero notevole, anche se non vi godrete la performance del ballerino sotto controllo perché sarete tutti concentrati sul guardare le mosse che dovete performare. Ovviamente queste saranno tanto più frequenti e veloci quanto più rapido sarà il ritmo della canzone. Ogni ballerino ha il suo **set di mosse**, ma anche il lavoro di caratterizzazione è notevolissimo.

IN UN MONDO CHE NON CI VUOLE PIÙ IL MIO CANTO LIBERO SEI TU

La **grafica** è spaziale. Tutti i **ballerini** sono disegnati in modo superbo, rivaleggiando, quanto a caratterizzazione, con quelli di Tekken: che ci crediate o no, questa è la sacrosanta verità. Ma poi sono ottime le **animazioni** e i corpi sono perfettamente arrotondati, con notevole arrapanza laddove a beneficiare del rotondeggiamento sono le ballerine... Poi, superbo è il lavoro fatto sui **passi** del ballo, e lo spettacolo danzerino vi esalterà.

E COME UCCELLI LEGGERI FUGGON TUTTI I MIEI PENSIERI PER LASCIAR SOLO POSTO AL TUO VISO CHE È COME UN SOLE ROSSO ACCESO, ARDE PER ME

La **telecamera** ruota in modo sempre spettacolare, e anche funzionale; infatti si avvicina e inquadra al centro sempre il ballerino che in quel momento sta vincendo. Il gioco è praticamente perfetto. Le sequenze di tasti, che si alternano fra facili o difficili in modo continuo, garantiscono molta **varietà**, anche se non ci sono molta profondità o molto spessore.
I personaggi sono una delle parti migliori di gioco: **Strike**, **Kitty-N**, **Gas-O**, **Heat**... diverranno vostri amici!

PRENDERE A PUGNI UN UOMO SOLO PERCHÉ È STATO UN PO' SCORTESE, SAPENDO CHE QUEL CHE BRUCIA NON SON LE OFFESE

Non manca l'emulo di **John Travolta-Tony Manero**, che bacia il 'suo pubblico' prima di ballare dalla pista della sua discoteca, sul cui fondale campeggia la scritta "I love me". **Bust-a-Groove** si rivela davvero un grande campione di giocabilità e di divertimento; l'unico vero difetto è che i passi di danza se li godranno gli spettatori più che il giocatore, il quale in effetti sarà fin troppo preso dal seguire su schermo le **sequenze di tasti** che determineranno la sua danza.



RHYTHM'N'SOUND

Il gioco risponde in maniera egregia alla musica presente; il **tempo** scandito dal ritmo è identico a quello che compare nelle indicazioni a **video**; ciò che, a livello di giocabilità, regala un feeling irresistibile e inarrivabile.

IL PARERE DEL CRITICO

Le tracce presenti sul CD sono assolutamente fantastiche. Giocare è grandioso anche per la bellezza del commento sonoro: le canzoni negli stage di **Hamm** e di **Kitty** rimarranno indelebili nella memoria di chi ha fatto almeno una partita a questo strepitoso gioco. Vi verrà voglia di poterle riascoltare sul CD di casa, ciò che purtroppo non è possibile. Ma importa poco: le canticchierete senza sosta!

PARAPPA

Casa: **Sony** • Numero giocatori: **1**

Il primo gioco ritmico è Parappa, che introdusse un nuovo, simpaticissimo personaggio ma soprattutto un gameplay musicale. Nel tentativo di rimorchiare Sunny Flower, Parappa capirà che è necessario diventare un eroe... E per il giovane e inesperto amico, l'eroismo significa saper fare a botte, guidare ecc. E imparerà queste cose... a ritmo di musica!

Grafica: ●●●●●●●
Gameplay: ●●●●●●●●
Longevità: **ci vuole un attimo per me**
Originalità: ●●●●●●●●●



UN JEMMER LAMMY

Ogni gioco di successo (e non: vedi **Dukes of Hazzard**...) viene accompagnato da sequel. Alcune volte, come fa **Electronic Arts**, il seguito ritocca solo aspetti marginali, altre volte invece si tratta di un gioco che introduce pesanti innovazioni, ed è un prodotto molto nuovo. **Um Jammer Lammy** è il sequel ufficiale-non ufficiale di **Parappa**, ma in effetti appartiene alla seconda categoria dei sequel, quelli 'innovativi'. In effetti **Um Jammer Lammy** recupera il gameplay del primo illustre predecessore, ma ha un nuovo personaggio, una nuova storia, una longevità maggiore, si può giocare **in due contemporanea-mente**. Parla di un'aspirante **chitarrista** che deve farsi spazio nel campo della musica, secondo modalità ludiche, queste sì, riprese da **Parappa**. E, seppur privo del fascino (ma non della simpatia) del primo, è proprio un gran gioco, molto longevo e curatissimo negli elementi di sostanza e di contorno.

E ORA LE TUE LABBRA PUOI SPEDIRLE A UN INDIRIZZO NUOVO, E LA TUA FACCIA SOVRAPPORLA A QUELLA DI CHISSÀ CHI ALTRI ANCORA

Il contorno di **Parappa** è costituito da una lunga e godibilissima sequenza di **cartoon non interattivi** che illustrano la storia e i personaggi, e danno modo alla trama di introdurre le fasi di gioco vero e proprio. Il gameplay di **Parappa** è semplicissimo: lungo una linea orizzontale posta in alto scorrono da sinistra i **tasti** che devono esser premuti quando raggiungono un **indicatore** a destra. Tutto è sempre molto chiaro e non ci saranno problemi per iniziare; il **livello di difficoltà** non è alto, a patto che abbiate un buon senso del ritmo. La giocabilità è ottima e la risposta è pronta e immediata, cosa che è fondamentale dato il rigore con cui viene valutato il **tempismo** delle pressioni.

TI RINGRAZIO PER AVERMI STUPITO, PER AVERMI GIURATO CHE È VERO. IL GRANTURCO NEI CAMPI È MATURO, ED HO TANTO BISOGNO DI TE

Ogni tasto comanda una **funzione**; per esempio, nel secondo livello Parappa impara a **guidare** e a un tasto corrisponde il **freno**, a uno lo **sterzo** e così via. Pertanto, quando viene chiamato a tempo "sterza sterza sterza" voi capirete cosa dovete fare, e quale tasto premere per farlo; nell'esempio, dovete premere tre volte il pulsante cui è attribuita, nello stage, la funzione dello sterzo. Questa precisione e questo tempismo saranno rispettati con maggior precisione se prenderete confidenza con le funzioni dei tasti, ma soprattutto se ascolterete attentamente il **ritmo** della musica: vi servirà l'intuito più che il colpo d'occhio.

E CON LE MANI AMORE PER LE MANI TI PRENDERÒ, E SENZA DIRE PAROLE NEL MIO CUORE TI PORTERÒ

La grafica delle fasi non interattive e di quelle giocate è praticamente identica. Gli ambienti sono **poligonali** e al loro interno si muovono **figure piatte**, magari tecnicamente non eccelse ma comunque efficaci e, soprattutto, divertenti. I **colori** sono sgargianti, perché le texture son di fatto monocromatiche. Tutto richiama un **cartone animato**, sia il tocco grafico che il ritmo che lo stile; e rimane gradevolissimo da vedere, sebbene non sia un capolavoro di tecnica (**Wip3out** naturalmente è tutt'un'altra cosa).

C'È UN UOMO AL VOLANTE HA DUE OCCHI CHE SEMBRA UN DIAVOLO

La **longevità** è uno dei punti deboli del gioco. Soltanto **sei stage**, infatti, verranno terminati abbastanza in fretta e alla fine non vi rimarrà molto da fare: il livello di rigiocabilità, in effetti, è bassino. L'unico movente, peraltro validissimo, potrebbe essere quello di ascoltare le **canzoni**; per questo, però, è presente una modalità **arcade** grazie alla quale potrete affrontare il livello che più vi aggrada, a condizione che sia stato sbloccato nella modalità story. Un bel gioco, perfetto per il noleggio piuttosto che per l'acquisto a causa della longevità realmente ridotta... ma, finché non sarà finito, costituirà senza dubbio un bel divertimento!

RHYTHM'N'SOUND

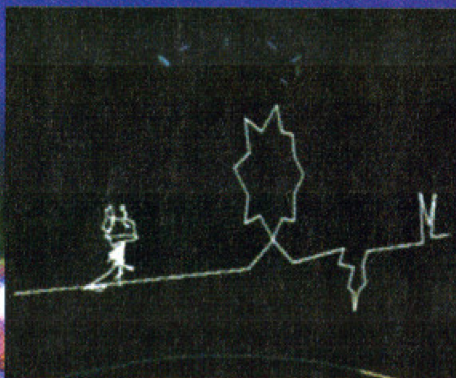
La **musica** si innesta nel gameplay in modo assolutamente naturale. Il ritmo con cui dovete premere i tasti è ripreso perfettamente dalla musica che scorre in sottofondo; peraltro l'uso dei pulsanti è studiato in modo tale da risultare sempre funzionale e immediato, e soprattutto intuitivo – un grandissimo pregio. Musicalmente? Eccezionale!

IL PARERE DEL CRITICO

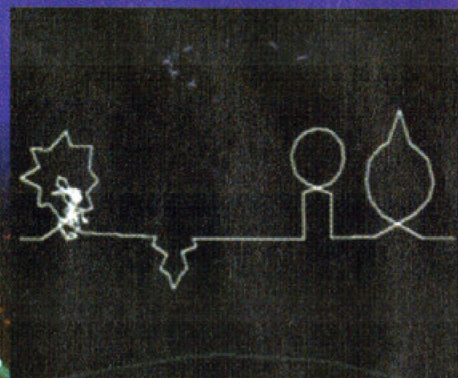
La bellezza delle musiche presenti non si discute. Le **canzoni** presenti sono eccezionali sotto tutti i punti di vista: il ritmo, la coerenza del loro spirito con quello del gioco, i testi... Vi ritroverete a canticchiare tutti i motivi presenti, rimpiangendo la mancanza di un CD audio per poterveli risentire.

VIB RIBBON

Casa: **Sony** • Numero giocatori: **1**



Un gioco VERAMENTE originale! Vibri, il protagonista, deve scorrere lungo una linea che presenta gli ostacoli che vengono generati da una canzone a scelta. Vib Ribbon permette di giocare con qualunque CD audio: la complessità dei brani in esso presenti genererà ostacoli più o meno complessi!



A MANO A MANO MI PERDI E TI PERDO E QUELLO CHE È STATO CI SEMBRA PIÙ ASSURDO... MA DAMMI LA MANO E TORNA VICINO, PUÒ NASCERE UN FIORE NEL NOSTRO GIARDINO

Il fascino del gioco pertanto è quello di 'giocare' con le proprie canzoni. Lo stile, più che il ritmo, di ciascun pezzo è rispettato in maniera davvero notevole. Suoni distorti o isterici faranno letteralmente 'saltare per aria' la **linea** su cui si muove **Vibri**, ovviamente aumentando il livello di difficoltà. Ma il bellissimo è che la 'colpa' di ciò sarà da attribuire alla **canzone** che si ascolta in quel momento: un vero grosso ostacolo sarà terminare brillantemente **Part of the process** dei Morcheeba piuttosto che **Ava Adore** o **Daphne Descends** degli Smashing Pumpkins.

PERCHÈ QUESTA LUNGA NOTTE NON SIA NERA PIÙ DEL NERO, FATTI GRANDE DOLCE LUNA E RIEMPI IL CIELO INTERO

Ci sono tanti tipi di **ostacoli**: di base sono **quattro**, che si saltano con la pressione, al momento giusto, del tasto giusto. Poi, in più, c'è una serie di **ostacoli complessi** che nascono dalla unione di due semplici, e che si superano premendo contemporaneamente i pulsanti relativi ai **due ostacoli di base** che formano quello complesso. La grafica del gioco è quella semplicissima che potete vedere: una linea e una serie di **ostacoli bianchi** su sfondo nero! Ma questo stile elementare è perfetto per l'occasione, per la logica di un gioco come **Vib Ribbon**. Non vi stancherete tanto presto, perché voi qui fate due cose contemporaneamente: giocate e **ascoltate musica** – potreste quasi prendere questo titolo come un modo alternativo per sentire i vostri CD!

RHYTHM'N'SOUND

La musica è un elemento fondamentale in **Vib Ribbon**: senza di lei, **Vibri** non va da nessuna parte! Serve infatti per creare gli ostacoli da saltare. Purtroppo il ritmo delle canzoni non è tanto rispettato e quindi non si va a tempo. Però lo stile musicale verrà rispecchiato dagli **ostacoli** presenti, ciò che sarà fonte di gran divertimento.

IL PARERE DEL CRITICO

Le **tracce** inserite nel CD sono molto buone. Poi, ovviamente la possibilità di utilizzare i propri CD musicali vi manderà al manicomio! Anche qui, pertanto, come negli altri giochi in cui usare la propria musica, il voto dell'audio che ascolterete giocando sarà uguale a quanto vi piacciono i CD che avete sullo scaffale.

FLUID

Casa: **Sony** • Numero giocatori: **1**

Siamo di fronte a un prodotto davvero particolare. Si tratta di un editor, ma non una roba (sempre relativamente) seria come può essere Music 2000.



E PERCHÈ QUEL SUO SORRISO POSSA RITORNARE ANCORA, SPLENDI SOLE DOMATTINA COME NON HAI FATTO ANCORA

Siete un **delfino** e muovete nelle profondità del mare alla ricerca di 'pattern' musicali, singoli elementi o lievi ritmi da miscelare insieme (in un massimo di **sette**) da godere poi nuotando nelle profondità degli abissi. Dopo aver raccolto gli elementi si nuota fino allo... **studio di registrazione**. Qui, grazie a una interfaccia semplice e pulita, di immediata comprensione, si inizia a **comporre la musica**. Una melodia può contenere fino a **sette** elementi, tra strumenti e ritmi già pronti da miscelare a piacimento e da modificare (aumentandone il tempo, modificandone gli effetti, alzando il volume o diminuendone l'importanza all'interno della melodia). I **tasti** sono semplici, c'è una **schermata principale** con i sette elementi; da qui si può ascoltare quanto fatto, oppure lavorare sulla scelta o gli effetti di ogni singolo elemento.

E ADESSO SPOGLIATI COME SAI FARE TU, MA NON ILLUDERTI: IO NON CI CASCO PIÙ

Le musiche che nascono si **modificano** col passare del tempo, partono in un modo e spesso finiscono in tutt'altro modo. La parte **in studio** è la più importante e lunga, sicuramente. La grafica è gradevole. Le fasi di ricerca godono di un **effetto distorsione** molto convincente e di un **fogging** che cela l'orizzonte in modo realistico e non fastidioso, adeguato all'ambientazione: siamo pur sempre sott'acqua. Il delfinotto è bellissimo, sfumato e arrotondato alla perfezione. L'interfaccia della parte che inerisce la creazione del proprio brano è adeguata, chiara e gradevolmente essenziale. In finale, **Fluid** si dimostra come un modo gradevole, delicato e rilassante di usare la Play, un titolo ideale da usare dopo prolungate sessioni agli avvincenti ma stressanti **Gran Turismo**, **Tekken 3** o **Silent Hill**.

RHYTHM'N'SOUND

Beh, qui si tratta di valutare sostanzialmente quanto è facile utilizzare i pattern raccolti per creare brani musicali complessi. In questo senso, il lavoro è ottimo: l'elemento musicale, inteso come interfaccia per fare musica, è sviluppato con grande perizia e abilità. Fin da subito (anche grazie agli **help**) vi troverete a miscelare suoni, modificandoli, allungandoli o distorcendoli, creando qualcosa di sempre unico e gradevole per l'orecchio.

IL PARERE DEL CRITICO

Giudicare la qualità dell'audio presente in **Fluid** equivale a giudicare la qualità e la quantità dei pattern, dei suoni predefiniti inseriti nel gioco e offerti all'utente per la creazione dei pezzi. E la scelta è ricca, varia e valida; ciò che costituisce un elemento di qualità, che dà al titolo varietà e longevità.

DANCE DANCE DANCE

Si tratta di un clone di Bust-a-Groove, ovvero un gioco in cui due tipi si affrontano ballando. Anche qui è fondamentale la pressione dei tasti a ritmo di musica: è questa, in sostanza, l'implementazione dell'elemento audio.



Casa: **Konami** • Numero giocatori: **1-2**

IO CHE CERCAVO UN AMICO, GUARDA QUANTI NE HO. MA PER UN CUORE FERITO QUESTO NON BASTA, NO

Sarete chiamati a scegliere un **ballerino**. Il lotto proposto è vario ma non molto avvincente. Peraltro, tutti gli elementi del gruppo si distinguono fra di loro non solo per il look ma anche per lo stile di ballo. Ebbene sì, c'è il ballerino di **tango**, quello di **tip-tap**, quello di **break** ecc. La caratterizzazione pertanto diventa notevole, anche se: 1) non tutti gli **stili di ballo** son poi così avvincenti; 2) le **differenze** non sono evidentissime; 3) eseguire passi di walzer su un ritmo jungle stona davvero. Il bello del gioco è che potrete giocare utilizzando i vostri **CD audio**: ebbene, DDD permette di divertirsi con la propria collezione, ciò che è unico e divertentissimo!

TUTTO QUEL CHE VOGLIO DICEVO È SOLAMENTE AMORE, ED UNITÀ PER NOI CHE MERITIAMO UN'ALTRA VITA, VIOLENTA E TENERA SE VUOI

Rispetto a **Bust-a-Groove**, il **ritmo** non è rispettato in modo altrettanto ferreo. Inoltre, le sequenze di tasti non sono rigide e, per ognuno dei quarti in cui è diviso il brano, avrete più scelte a vostra discrezione. La **grafica** del gioco è assai bruttina. I ballerini si muovono con non troppa grazia e in modo non convincente. Non sono nemmeno belli a vedersi, si muovono con poca grazia. Soprattutto, i **fondali** sono troppo semplici, sembrano quelli di un NES a 8 bit. Ma è tutta la realizzazione a essere sciatta, insipida. Se non fosse per la feature di giocare con i propri CD, il gioco varrebbe davvero poco...

RHYTHM'N'SOUND

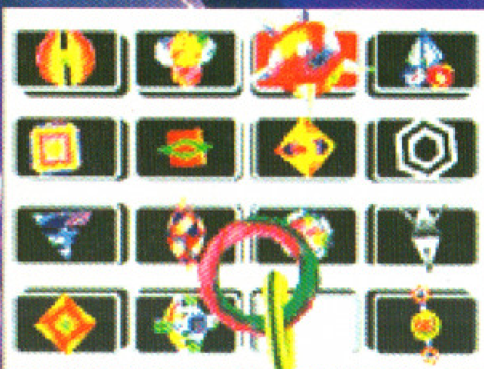
La feature di giocare con i propri CD musicali aumenta grandemente il valore del titolo. Ballare sulle note dei **Village People** come su quelle dei **Prodigy** o di **Ramazzotti** (!) dà una emozione unica e formidabile, la vera spinta di questo gioco che per il resto è flaccidino. Purtroppo il rispetto del ritmo delle proprie canzoni è meno rigoroso di quello di **Bust-a-Groove**, ma era un difetto inevitabile e che peraltro rende più facile il gioco.

IL PARERE DEL CRITICO

Le musiche presenti nel gioco sono mosce, così come lo sono i personaggi e i loro stili di ballo. Ma in realtà, dal momento che potete ballare con i vostri CD, il voto alla qualità delle musiche con cui si può giocare è lo stesso che date alla vostra collezione!!!

BABY UNIVERSE

Casa: **Codemaseter** • Numero giocatori: **tutti i fumati**



Trattasi di un caleidoscopio, ovvero un prodotto che genera immagini. La sua presenza in questo speciale discende dalla strettissima correlazione con la musica: senza le canzoni, non serve praticamente a nulla!



ADDA' PASSA' NU' GUAIO, NU' GUAIO A CHI CI TOCCA. 'A VITA È A NOST' E 'A VITA NUN SE TOCCA

Dopo aver inserito il vostro CD nella Play, un breve **test** passerà, e dovrete decidere alcuni settaggi prima di 'lanciare' il programma vero e proprio. Quello che **Baby Universe** ha da offrirvi è la **generazione delle immagini** partendo dal CD audio inserito nella console. La logica è la medesima del generatore di immagini che possiamo gustare premendo Select mentre utilizziamo la Play per sentire un CD audio. Ovviamente **Baby Universe** è molto più complesso e ha una quantità notevole di **settaggi**.

COMINCIA ADESSO A PENSARE COMINCIA ADESSO A GRIDARE COMINCIA ADESSO A LOTTARE COMINCIA ADESSO A ZOMPARE

La 'grafica' è realmente l'unico elemento che deve essere valutato. Ebbene, la **creazione delle immagini**, pur gestita in buona misura dall'utente, è davveramente buona. La **risoluzione** è molto alta e le scelte cromatiche sono sempre ineccepibili.

Questo **Baby Universe** è un prodotto particolare, non è per nulla un gioco e va bene per lasciare musica e televisione in sottofondo, tipo durante una festa che si vuole 'colorare' in modo originale. Crea un piacevole **sottofondo**, ma non pensate di prenderlo e godervelo mettendovi davanti alla televisione, stando lì a guardare le immagini mentre sentite la vostra musica. A meno che non contenga poi molto tabacco quello che vi siete appena fumati...

RHYTHM'N'SOUND

Si tratta di un prodotto (gioco no!) molto particolare; qui l'implementazione dell'audio va intesa in senso strettissimo. L'unione fra le **immagini** create dalla musica e la **musica** stessa è ottima, dal momento che lo stile delle figure che scorrono sullo schermo è coerente con il ritmo e la qualità della musica.

IL PARERE DEL CRITICO

Fondamentalmente succede lo stesso che si disse per **Dance! Dance! Dance!**: la qualità di quello che sentite è molto soggettiva e dipende dal CD che mettete nel lettore della Play. Se vi piace allora l'audio è buono, sennò non è buono. Il voto che date alla vostra collezione, in finale, è lo stesso che merita questo **Baby Universe**!

ISS Pro Evolution 2 Edit Mode

DI LUCIO PROSPERI

ISS Pro Evolution 2: il miglior gioco di calcio di tutti i tempi. Rendetelo ancora più bello inserendo tutti i nomi corretti dei giocatori. E poi non dite che non vi vogliamo bene!


SS Pro Evolution 2 – ormai dovreste averlo capito – è il miglior gioco di calcio di tutti i tempi... e questa è cosa buona è giusta! Soprattutto per chi, come me, è malato di football. Il titolo della **Konami**, oltre a garantire un realismo incredibile e una giocabilità spettacolare, è una vera manna dal cielo per tutti gli amanti del **multiplayer**, grazie a un utilizzo superbo del **multi-tap**.
Una delle piccole pecche che possono essere imputate a **ISS Pro** è la (per la verità da quest'anno soltanto parziale) assenza dei **nomi veri** dei calciatori. Fortunatamente, però, la 'miglior software house del mondo' ha storicamente inserito un **editor** per trasformare magicamente i vari **Batustita** e **Rovaldo** nelle loro controparti reali. Questa operazione, che richiede un po' di pazienza, è piuttosto facile quando si tratta di team (Brasile e Argentina, per esempio) composti da atleti famosissimi. Ma le formazioni di Cina, Iran e Emirati Arabi Uniti? Ecco, allora, che Planet PlayStation tira fuori dal cilindro questo 'speciale' con **TUTTI** i nomi corretti di **TUTTE** le squadre presenti nel gioco! Contenti? Immagino di sì, visto che moltissimi tra voi ci hanno chiesto a ripetizione questi nomi... implorandoci, supplicandoci, facendo sacrifici di tori e promettendoci inviti a bere una birra (che adesso puntualmente pretenderemo)! Perciò, aprite l'edit mode e mettetevi subito al lavoro!



EDIT MODE
Player Name Edit
Number Edit
Player Edit
Register Player
Delete Edited Player
Save Data
Edit player name.



EIRE
OK

IRLANDA DEL NORD
Taylor, A.Hughes, Williams, Taggart, Nolan, Lennon, Lomas, Horlock, K.Gillespie, M.Hughes, Quinn. Griffin, Ruddock, Magilton, Hunter, Sommer, Johnstone, Hailey, Cort, Dowie, S. Robinson, Carol

SCOZIA
OK

GALLES
Crossley, Coleman, Melville, Page, Barnard, Robinson, Johnson, Savage, Speed, Blake, Giggs. Simmons, Williams, Delaney, Pembridge, Jenckins, Jones, Bellamy, I. Roberts, Hartson, Saunders, Ward

INGHILTERRA
OK

PORTOGALLO
OK

SPAGNA
OK

FRANCIA
OK

BELGIO
OK

OLANDA
OK, tranne il portiere che è Van der Sar e non Van Vossen

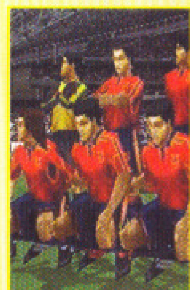
SVIZZERA
Zuberbhuler, Henchoz, Jeanneret, Hass, Yakin, Muller, Vogel, Buhlmann, Sforza, Chapuisat, Sesa. Wolf, Fournier, Mazzarelli, Di Jorio, Rothenbuler, Wicky, A.Rey, Turkiylmaz, Wiss, Comisetti, Pascolo

ITALIA
OK

REP. CECA
Srnicek, Gabriel, Rada, Repka, Bejbl, Nemec, Poborsky, Nedved, Berger, Koller, Smicer. Fukal, Novotny, Vlsek, Latal, Horvath, Jankulovsky, Rosicky, Lokvenc, Kuka, Brezec, Majer

GERMANIA
OK

DANIMARCA
OK



NORVEGIA
OK

SVEZIA
OK

FINLANDIA
OK

POLONIA
OK

SLOVACCHIA
OK

AUSTRIA
Wohlfahrt, Neukirchner, Hatz, Winklhofer, Stranzl, Schopp, Prilasnig, Flogel, A.Herzog, Weissenberger, Vastic. Schieszwald, Dozpen, Reinmayr, Hirsch, Lassner, Cerny, Khubahuer, Amerhauser, Glieder, Mayrleb, Manninger

UNGHERIA
OK

SLOVENIA
OK

CROAZIA
Ladic, D.Simic, Juric, Tudor, Jarni, Stanic, Boban, Rapajic, Jurcic, Suker, Boksic. R.Kovac, Stimac, Saric, Soldo, Cvitanovic, Rukavina, Asanovic, N.Kovac, J.Simic, Vugrinec, Z. Pavlic

JUGOSLAVIA
Kralj, Mihajlovic, Djukic, Djorovic, Komljenovic, Jugovic, Jokanovic,



Drulovic, Stojkovic, Milosevic, Mijatovic. Savelijc, Bujevic, Dodic, Nadj, J.Stankovic, Govedarica, D.Stankovic, Kovacevic, Kezman, Kocic, S.Ilic

ROMANIA
OK

BULGARIA
Zdravkov, Kirilov, Markov, I.Petkov, Tchomakov, Iordanov, Borimirov, M.Petkov, Balakov, Donkov, Todorov., Zagortchich, Kishishev, Grouev, S.Petrov, Alexandrov, Iliev, Hristov, G.Ivanov, M.Petrov, Gospodinov

GRECIA
OK

TURCHIA
OK

UCRAINA
OK

RUSSIA
OK

MAROCCO
Fouhami, Neqrouz, Naybet, El Hadroui, Saber, Chippo, El Khaler, Hadji, Chiba, Baja, Hadda. Rossi, Triki, Abrami, Benamud, Miriali, Ouakili, Selami, A.Ramzi, Amzine, Bassir, Benzekri

TUNISIA
El Ouaer, Badra, S.Trabelsi, Jaballah, Chihi, Bouzaiene, Thabet, Beya, El Kazari, A.Zitani, Sellimi. Bouazizi, Boukadida, H.Trabelsi, Clayton, Ghodbane, Souayah, Gabsi, Jassiri, Jelassi, Ben Slimane, Salhi

EGITTO
El Sayed, El Saqqa, Ibrahim, Emara, H. Ramzi, Khashaba, Said, Redwan, Saed, A.Hassan, H. Hassan. Ibrahim, Youssef, Moharem, Sabry, Abdelhady, Abdelladis, Efat, Emam, Faruk, El Hadary

NIGERIA
OK

CAMERUN
Boukar, Njanka, Kalla, Song, Foe, Wome, Geremi, Olembe, Lauren, Eto'o, Mboma. Billong, Elanga, Etame, Mettomo, Tchouing, Ndo, Angibeaud, Ndyef, Simo, Job, Song'o

SUD AFRICA
OK

STATI UNITI
Meola, Regis, Fraser, Pope, C. Jones, Hajduk, Deering, Lewis, Armas, Kirovski, McBride. Brown, Berhalter, Llamosa, B. Olsen, O'Brien, C. Reyna, R.Williams, Lassiter, Wynalda, Razov, Keller

MESSICO
Campos, Davino, C. Suarez, Marquez, Villa, R. Ramirez, Pardo, Palencia, Zepeda, Blanco, L. Hernandez. Mendez, Almaguer, Estrada, I. Hierro, Torrado, J.P. Rodriguez, Arrellano, Lara, Osorno, Abundis, O. Perez

GIAMAICA
Lawrence, Lowe, Goodison, Davis, Dawes, Griffiths, Sinclair, Whitemore, Simpson, Hall, Gayle. Dixon, Sewell, Perkins, Malcom, Gardener, Powell, Fuller, W.Boyd, Burton, Green, Ricketts

COLOMBIA
O. Cordoba, Bermudez, I. Cordoba, G. Martinez, Yepes, Viveros, Bolano, Oviedo, Rincon, Ricard, Angel. Cortes, Moreno, Lozano, Dynas, Morantes, Montano, Betancourt, Maturana, Castillo, Congo, Mondragon

BRASILE
Dida, Aldair, Zago, Roberto Carlos, Cafu, C.Sampaio, Emerson, Rivaldo, Zè Roberto, Elber, M. Amoroso. Cacapa, Evanilson, F.Conceicao, Vampeta, Alex, Edu, Edilson, Denilson, Franca, Ronaldo, Marcos.

PERÙ
Ibanez, Rebosio, Pajuelo, Olivares, Jorge Soto, Soria, Jayo, Solano, Palacios, Zuniga, C. Pizarro. Josè Soto, Huaman, Pereda, E. Torres, Ciurlizza, P.Garcia, Mendoza, Maestri, Lobaton, Holsen, Miguel

CILE
Ma. Ramirez, Reyes, Margas, Contreras, Maldonado, C. Acuna, Tello, Ormazabal, D. Pizarro, Salas, Zamorano. Fuentes, Mi. Ramirez, Vargas, Villarroel, F. Rojas, Arroz, Estay, Sierra, Parraguez, Neira, N. Tapia.

PARAGUAY
Chilavert, Gamarra, C. Ayala, Caniza, Diaz Arce, R. Acuna, Enciso, Paredes, Quintana, Cardozo, Santa Cruz. Sarabia, Toledo, Espinal, Struway, Gavilan, Alvarenga, M. Benitez, Brizuela, Baez, Campos, Tavarelli



URUGUAY
Carini, Montero, D. Rodriguez, D. Lopez, G. Mendez, P. Garcia, Poyet, Coelho, O'Neill, Recoba, D.Silva. L. Ramos, Lembo, T.Silva, De Los Santos, Cedres, Olivera, Alonso, Zalayeta, G. Alvez, Fonseca, Nicola

ARGENTINA
Bonano, Pochettino, Ayala, Samuel, Simeone, K.Gonzalez, J.Zanetti, Veron, Ortega, C.Lopez, Batistuta. Sensini, Chamot, Sorin, Vivas, Almeyda, Redondo, Aimar, Gallardo, G.Lopez, Crespo, Cavallero

GIAPPONE
Kawaguchi, J. Nakata, Matsuda, Morioka, Nanami, Ueno, Nakamura, Ono, Nakata, Nishizawa, Jo. Nakazawa, Kaimoto, Nakanishi, Oku, A. Miura, Morishima, Kubo, Kazu Miura, Yanagisawa, Nakayama, Shimoda

COREA DEL SUD
Kim Yoo Dae, Kim Tae Young, Hong Myung Bo, Lee Min Sung, Seo To Ha, Ha Seok Ju, Ko Jong So, Yoo Sang Chul, Noh Jung Yoon, Kim Do Hoon, Ke Young. Kim Yoon Soon, Lee Lim Saeng, Lee Byung Hun, Kin Soon Ho, Park Jin Seo, Yoo Jung Ha, Kim Doh Keun, Seo Jung Won, Hwang Sun Hong, Fan Seo Fon, Kim Byung Ji

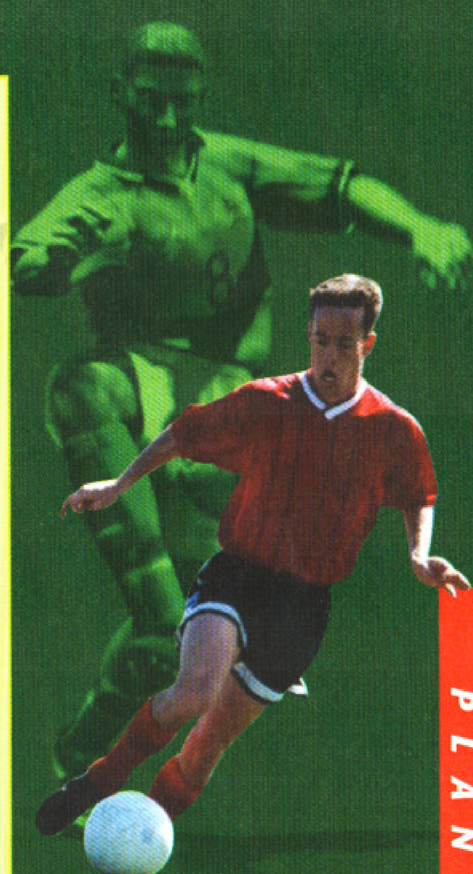
CINA
Jiang Jin, Han Jin, Zhang Enhua, Wu Chengying, Xie Feng, Li Tie, Ma Ming Ju, Yai Hong, Sun Jungzhai, Li Bing, Hao Haidong. Mao Yijun, Sun Jihai, Wei Qun, Li Ming, Peng Weiguo, Su Maozhen, Shen Si, Wu Bing, Gao Feng, Ou Chuliang

IRAN
Tabathabe, Hasheminazam, Zarincheh, Hamedani, Yadhakari, Enhanfar, Mahdavikia, Mohmmadkhani, Bagheri, Mosari, Ali Daei. Khakpour, Pashadzadeh, Piravani, Minavand, Latifi, Ferzi, Sadavi, Majivi, Azizi, Nakisa

EMIRATI ARABI UNITI
J.Rashid, Rshed, Shukail, Al Haddad, Monzir, Ghalloum, A.Ibrahim, B.Saad, H.Mohammed, K.Saad, Bakhit. R.Ibrahim, Y. Hassan, Farhed, Abdulaziz, Abdullah, Mohammed Ali, Abdel Salam, Al Doukhi, Al Talyani, Bakhit Salad, Musabbah

ARABIA SAUDITA
Al Deayea, Al Khilawi, Zebramawi, Al Dowari, Suleiman, Al Janoubi, Al Harbi, Al Muwallid, Al Shahrani Al Jaber, Al Owairan. Al Madani, A.Dossari, Al Janoubi, K. Dosary, Al Saleh, Amin, Al Thunian, Obaid, O. Dossari, Al Mehallel, Al Sadiq

AUSTRALIA
OK









Casa: **Sony Entertainment/Studio 33**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, Controller analogici**

di Alfredo Delmonaco

Formula One 2001

Planet Voto **89**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	6

A favore
- Grafica aggiornata
- Database molto accurato
- Licenza F.I.A.
- Bella la modalità Arcade
- Commento a volte pertinente

Contro
- Scrolling non sempre fluido
- Modalità simulazione non sempre realistica
- Danni quasi del tutto inesistenti
- Commento a volte immaginario

La visuale interna è molto schiacciata a terra, proprio come piace a me...

Ritorna la simulazione di F1 più amata dagli italiani. Chissà se a 'sto giro riesco a far vincere un Gran premio anche a Trulli...



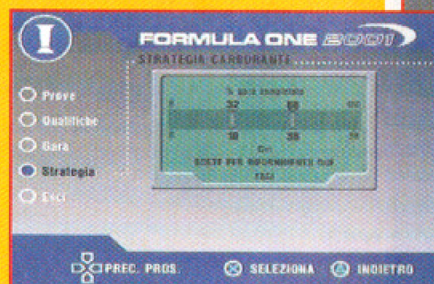
Come ogni anno, da un lustro a questa parte, la Sony sforna una simulazione di **Formula 1** aggiornata e (anche se non sempre...) migliorata. Anche il 2001 non fa eccezione, e infatti siamo pronti a infilarci casco e tuta e a lanciarci in gare frenetiche, immedesimandoci in uno dei piloti della stagione in corso. Anche per la versione di quest'anno, infatti, la Sony ha fatto le cose in grande, sfruttando a fondo la **licenza F.I.A.**, che gli permette fra le altre cose di usufruire dei nomi e delle foto di tutti i **piloti**, aumentando in modo considerevole il livello di coinvolgimento. Nessuno escluso, quindi, compreso il 'novizio' **Montoya** e il ribelle **Villeneuve**. Entriamo nel bolide, quindi, e prepariamoci a dar battaglia a **Hakkinen** e compagnia.

POLE POSITION

La nuova release di **Formula One 2001** non aggiunge moltissimo alle versioni degli anni passati, ma propone alcune innovazioni sicuramente gradite. Dal punto di vista meramente tecnico, lodevole è l'**aggiornamento della grafica** che fa risultare le monoposto, i circuiti, e il livello di **dettaglio generale**, più definiti che negli anni passati. A questo proposito il già citato sfruttamento della licenza **F.I.A.** fa apparire il tutto molto simile al vero mondo della F1. Menzione particolare per le **monoposto**, la cui realizzazione è ricca di particolari e dettagli. Avremo quindi le nostre **Ferrari** color rosso brillante, le **Jordan** giallo canarino e le **McLaren** nella loro caratteristica colorazione grigiobianconero, con tutti gli **sponsor** reali, anche se quelli delle marche di sigarette per ovvi motivi sono stati leggermente 'modificati'. Anche il **design** delle vetture è stato attualizzato, con tanto di **luce posteriore** che si accende quando si fa retromarcia (... e quando piove) e la particolare forma del posteriore della monoposto, reso ancora più aerodinamico dalle nuove regole. Anche i **circuiti**, naturalmente, sono stati realizzati, per quanto possibile, in modo molto simile a quelli reali. Presenti tutte le modifiche apportate alle piste, compresa la criticatissima chicane di **Monza**. Altra novità, sicuramente gradita, è la possibilità di scegliere il **numero delle soste** effettuabili durante una gara. Sostanzialmente è stato introdotto un sistema di **strategia di gara**, che permetterà di imbastire il Gran Prix non solo sulla capacità tecnico-fisiche del pilota (in questo caso voi), ma anche in modo intelligente, preventivando una, due o tre soste per gara. Come sempre le modalità di gioco si dividono in due grosse categorie: **Gran Premio** e **Arcade**. La prima, più incentrata sulla simulazione, ci darà modo di avviare un Campionato del Mondo, con la possibilità di usufruire di circuiti, macchine, piloti e regole reali.

L'INTELLIGENZA DEI BOX

Grossa novità è rappresentata dalla possibilità di imbastire alcune piccole strategie di gara all'interno dei vostri Gran Premi. In effetti, è possibile apportare, tramite menu apposito da settare prima della gara, modifiche al numero di soste ai box da effettuare durante il Gran Premio. In base al tipo di gara che si deciderà di effettuare si potrà, infatti, regolare di conseguenza il carico di benzina della macchina e il



tipo di gomme. Eccezioni a parte, la buona regola ci dice che se si desidererà avere maggior velocità all'inizio (magari dopo una sessione di qualifica non proprio esaltante...) sarà opportuno caricare a bordo poca benzina e rischiare una sosta in più. In caso contrario si rivelerà una buona scelta incamerare molta benzina e puntare tutto su una sola sosta ai box. Comunque mal tempo, posizione di partenza e scelta delle gomme saranno i deterrenti principali per la scelta della giusta strategia. Il consiglio generale è quello di dare un occhio alle previsioni del tempo, dato che potrebbero giocare un ruolo fondamentale nell'economia della gara.





FORMULA ONE 2001

Domanda 158

Quale team conquistò la prima e seconda posizione al Gran Premio del Canada del 1989?

Williams — Ferrari

Benetton — McLaren

400 pts — 400 — 300 — 200 — 100

Come nella versione dell'anno scorso, le schermate di caricamento saranno rese meno 'pesanti' da alcuni quesiti di difficile risposta.

un Mondiale con una **Ferrari** che con una (per quanto buona sia...) **Minardi**, dato che il computer automaticamente prevede una 'classifica interna' che ne determina le caratteristiche tecniche. Una volta selezionata squadra e pilota, un veloce sguardo alle opzioni di gioco ci permetterà di decidere il **livello di difficoltà** e **di realismo** della competizione. Settato tutto come più ci aggrada, saremo pronti a giocarci in pista le nostre chances di vittoria.

Come già accennato, il sistema di controllo delle monoposto in questa modalità dovrebbe rispecchiare quello reale. In effetti, alcuni errori di guida come finire sull'**erba** o arrivare 'lunghi' a una curva, si pagheranno - come minimo - con un **testacoda**. Si avranno a disposizione le solite **prove libere** del Venerdì, le **qualifiche** al Sabato per poi

UNO 'SPEEDSTER 2' PER AMICO

Formula One 2001, oltre a essere un 'titolone' atteso come la manna dal cielo, è stato anche il nostro banco di prova per lo Speedster 2, il nuovo volante della Sony che tanto ci era piaciuto. In effetti, con l'utilizzo del volante, le carte in tavola cambiano, e di molto. Innanzi tutto l'uso della periferica in questione vi permetterà di sfruttare un graduale utilizzo dell'angolo di sterzata, permettendovi di essere più precisi nelle curve e di poter cambiare traiettoria all'ultimo istante, cosa a dir poco difficile con il pur ottimo joypad della PlayStation. Secondariamente, il controllo della vettura in generale risulta più realistico, regalando un senso maggiore di coinvolgimento alle vostre gare. Una volta trovato il modo di fissare il volante a qualche tavolo/comodino (cosa peraltro non difficile, grazie ai morsetti che troverete nella confezione...), dovrete solo settare le opzioni di gara e sarete pronti al vostro Gran Premio. La pedaliera, con acceleratore e freno, non si muoverà di un millimetro, dandovi la possibilità di essere estremamente precisi sia in fase di accelerazione che di staccata. L'unico neo è rappresentato dal fatto che sotto al volante mancano le due levette di cambio marcia, peraltro perfettamente sostituite dalla leva sulla vostra destra. Neo che comunque non pregiudica assolutamente il valore di questa periferica, che ha il merito di rendere ancora più divertente e realistico questo Formula One 2001!

Qui il sistema di controllo della vettura risulterà influenzato da **danni**, slittamenti sui **cordoli**, sull'erba e **collisioni**, proprio come nella realtà. Viceversa la modalità Arcade sarà indifferente al tipo di fondo o di gomme usato, rendendo il tipo di guida più blando e decisamente più semplice. In quest'ultimo caso l'abilità del pilota passerà in secondo piano, sovrastata dall'assoluta mancanza di regole e dalla **spettacolarità** della gara, che fra affiancamenti, collisioni e 'tagli' continui di pista renderà tutto tanto spettacolare quanto improbabile.

Sebbene sia possibile **upgradare** il proprio mezzo strada facendo, il gap tecnico fra le monoposto in modalità Arcade non è così evidente come in un Gran Premio vero e proprio. Capiterà spesso, infatti, di riuscire a superare e staccare sul rettilineo alla prima gara uno Schumacher o un Hakkinen con una **Sauber**, cosa altrimenti improbabile in una sessione simulativa.

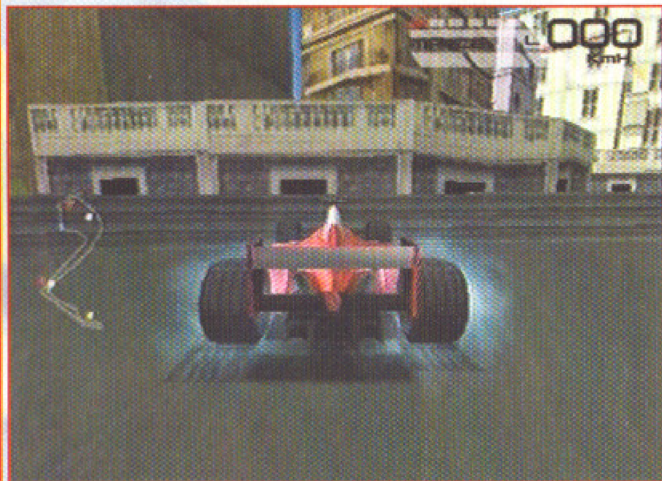
Anche il **commento sonoro**, per quanto a volte sia ancora dispersivo e immaginario, ha subito un leggero miglioramento. Sulla conoscenza tecnico-lessicale di **De Adamich** non si può discutere, ma alcune frasi spesso appaiono fuori luogo e ripetitive. Nel complesso, comunque, la gestione del commento è più che discreta, contribuendo a ricreare quel clima da gara che tanto ci piace.



Ahhh, il tunnel di Montecarlo... In realtà, dal vivo sembra molto più stretto di quanto sembri in televisione.

CAMPIONE DEL MONDO

Se si dovesse decidere di intraprendere un Campionato del Mondo, si potrà scegliere da subito quale pilota e quale macchina adottare. La scelta potrà ricadere su uno dei piloti che stanno partecipando al Mondiale in corso. Naturalmente, al momento della scelta si dovrà tener conto della caratura tecnica del pilota e della qualità del Team scelto. Sostanzialmente sarà più facile vincere



Montecarlo è un osso duro per tutti... Molto bello e realistico il fumo delle frenate.



A volte l'intelligenza artificiale 'sbarella'... Qui quel furbacchione del mio compagno di squadra mi sta sbattendo fuori strada...

Eheheheh... l'ho sempre detto che sono meglio del tedescone....

correre il **Gran Premio** vero e proprio la Domenica. Naturalmente la sequenza dei circuiti rispecchia quella reale della stagione in corso, quindi lo svolgimento del Campionato avverrà proprio come nella realtà. Anche il sistema di **punteggio** è rimasto invariato, rendendo tutto più coinvolgente. In modalità simulazione comunque, è possibile avviarne altre, come la **Gara Singola** o la **Sfida**. Nel primo caso, tutto è come un Gran Premio normale, con la sola differenza che è possibile scegliere direttamente su quale circuito gareggiare, il numero e i piloti presenti. Quest'ultima modalità è molto utile a chi, per esempio, vorrà provare a gareggiare su determinati circuiti senza aspettare che il 'carrozzone' della Formula 1 faccia tutte le tappe. La modalità **Sfida**, invece, porta



Il dettaglio delle monoposto è indubbiamente migliorato... Lavoro valorizzato ulteriormente dalla licenza F.I.A.

apprezzabile, peraltro il tutto non è così perfetto e abbiamo riscontrato alcune 'pecche' da segnalare. La prima, che è quella più 'vistosa', è relativa alla scorrevolezza dello **scrolling**. Sebbene, infatti, la grafica sia sicuramente migliore di quella dell'anno scorso, il frame rate non sempre è costante, e in alcune occasioni scende paurosamente, pregiudicando la giocabilità. In occasione di **sorpassi** a più macchine contemporaneamente, o ancora di più nelle **partenze**, lo schermo scatta furiosamente, rendendo difficoltoso, se non impossibile, il controllo della monoposto. Tutto ciò capita raramente, e solo quando il povero processore della Play è sovraccaricato di lavoro, come negli esempi succitati o quando lo schermo è sovraffollato. Niente che mini il giudizio generale del gioco, beninteso, ma per gli amanti dei dettagli è doveroso riportare i fatti.
Altra cosa che non mi è piaciuta affatto è la **gestione dei danni** sulle vetture. Sebbene esistano ben **tre livelli** di difficoltà per gestire guasti e compagnia bella, al massimo livello di difficoltà, andando a picchiare contro un muro a **250Km** all'ora più volte, ho riportato solo una gomma bucata e neanche un graffio sulla carrozzeria. Abituato allo standard videoludico che prevede gomme che partono, alettoni volanti e denti che saltano, onestamente mi sembra che la cosa sia stata affrontata un po' superficialmente. Vi preciso che, generalmente, i danni alle autovetture sono l'ultima cosa che viene perfezionata in sede di programmazione, ed è probabile che verrà modificata all'ultimo momento prima di fare uscire il gioco nei

Il momento è topico: mancano due luci e poi si scatenerà l'inferno!



CARTE DI CREDITO

Se per motivi ovvi la modalità più realistica, e cioè il Gran Premio, non ha subito modifiche sostanziali, il discorso è diverso per quanto riguarda la modalità Arcade, che invece propone alcune features veramente interessanti. Per gli amanti delle corse un po' più spettacolari e irreali, infatti, è stato creato un sistema discretamente intrigante per rendere tale modalità più interessante. Innanzitutto viene introdotta la possibilità di comprare e vendere, che per quanto risulti limitata e marginale funge da perno per l'avanzamento del gioco. All'inizio avremo a disposizione solo un capitale limitato e una macchina (la più scarsa a livello di prestazioni) che potremo decidere di upgradare o addirittura scartare, scegliendo di investire i pochi risparmi in qualcosa di più lungimirante. In effetti, le prestazioni delle varie macchine sono migliorabili in base al loro valore. Una macchina di scarsa fattura sarà upgradabile solo in minima parte contro magari un superbolide che invece, se migliorato a dovere, potrà tenere testa alle vetture più forti. In buona sostanza lo scopo del gioco è quello di arrivare ad avere una macchina abbastanza potente che possa risultare competitiva in qualsiasi circuito e contro chiunque. Ogni gara vinta naturalmente darà un bonus in punteggio che si trasformerà in punti-valore. Questi ultimi si sommeranno al nostro capitale, che ci verrà mostrato sottoforma di carta di credito. Ogni carta di credito, oltre a illustrarci la cifra disponibile, dà il nome a un torneo, ordinati quindi per livello di difficoltà. Più alto sarà il valore delle nostre carte di credito è più difficili saranno i circuiti ai quali accederemo.

il giocatore ai tempi di **Gioventù Bruciata**, e anche se mancano le macchine d'epoca, i burroni e **James Dean**, il concetto rimane sempre quello: sfrecciare a tutta velocità cercando di arrivare prima dell'avversario diretto. In questo caso, naturalmente, non avremo veri e propri scontri in split screen, ma farà fede il vostro **tempo sul giro**. Addirittura, potrete confrontare i vostri tempi con quelli dei giocatori di tutto il mondo semplicemente inviando il vostro **Fastest Lap** al sito ufficiale della Sony.

"... E FINISCE ANCORA SULL'ERBA!!"

Se da alcuni punti di vista il lavoro dei ragazzi dello **Studio 33** è sicuramente



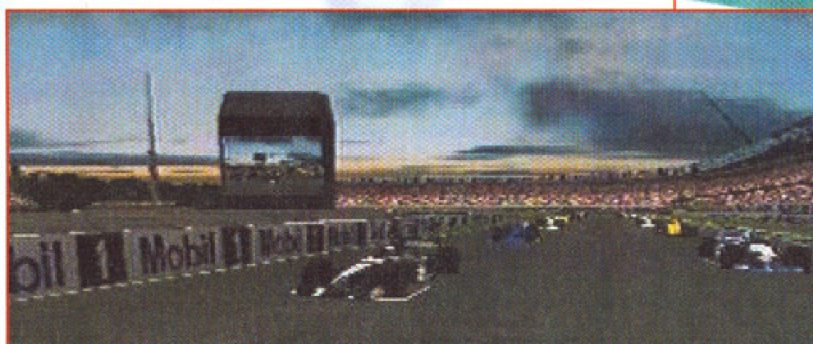


Nella modalità Arcade avrete a disposizione un certo budget da spendere per upgradare la vostra monoposto o per comprarne una nuova.



*Gli sponsor delle marche di sigarette sono stati sostituiti da scritte farlocche... Provate a fumarvi un "Eroe *******"...*

negozi, ma essendo questo un Review Disk non ci si può passar sopra.
Ho notato inoltre una certa inclinazione a un tipo di guida molto più **arcade** rispetto alle versioni precedenti. Il sistema di guida, unito al sistema di controllo, risulta ora molto più **spettacolare** e **irreale**, rendendo la modalità Simulazione non molto differente da quella Arcade.
Certo, nella modalità Arcade la monoposto è più semplice da controllare, non slitta sull'erba e gli scontri hanno pochissime conseguenze, ma nello stile di guida vero e proprio le cose non cambiano poi di molto. Di certo i programmatori hanno fatto qualche concessione alla guida spettacolare, e più semplice per consentire a tutti di divertirsi.
Infine, un appunto per quanto riguarda le **regolazioni ai box**. Al contrario delle edizioni passate (e della concorrenza...) che rendevano questo menu sicuramente più interessante con **grafici**, **schemi** et similia, quest'anno c'è stata una contro-tendenza che ha reso il menu molto semplificato. In effetti, quando si sosterà ai box sarà possibile apportare delle modifiche all'**assetto delle vetture** semplicemente modificando alcuni **parametri** preimpostati, sgravando sicuramente buona parte del lavoro a chi d'auto capisce poco, ma togliendo gran parte del divertimento agli smanettoni che invece desiderano personalizzare il proprio mezzo.



Panoramica del Warm Up. Questa volta non sono riuscito a evitare la doppietta delle Mc Laren!



BANDIERA A SCACCHI

Seppur non esente da difettucci, **Formula One 2001** si impone come migliore simulazione automobilistica della stagione in corso. La realizzazione tecnica è accurata e spettacolare, e a parte qualche problemino sulla fluidità dello **scrolling**, possiamo dire che è stato fatto un ottimo lavoro. Buona anche la cura riposta nei **particolari**, soprattutto quelli che riguardano le nuove regole e le modifiche ai **regolamenti**. Sicuramente interessanti le nuove features, che permetteranno di pianificare le **strategie** nella modalità simulativa, oppure di upgradare la macchina in quella Arcade. Aumentata anche la **longevità**, seppur il controllo delle vetture in generale sia stato leggermente modificato con un livellamento verso una maggiore semplicità di guida.
Che dire: il prodotto è di buona fattura e di sicuro destinato a un'utenza molto vasta, che spazia dagli smanettoni (che rimarranno forse un po' delusi dalla mancanza di **opzioni approfondite**), ai novizi che potranno accostarsi al complicatissimo mondo della Formula 1 senza eccessivi traumi.



Nelle gare Arcade potrete facilmente sapere chi vi sta davanti decifrando simbolo e sigla del nome.

REGOLE E DISCIPLINE

Una delle differenze sostanziali fra la versione Arcade e quella Gran Premio è rappresentata dall'esistenza di regolamenti molto rigidi. Come si sa, infatti, in un Gran Premio sono fissate alcune regole fondamentali, perfettamente riportate nella modalità simulativa. Innanzitutto è confermata la marcia Low, ideata per poter sfrecciare alla massima velocità consentita nei box senza incappare in alcuna sanzione. Degna di nota la gestione delle traiettorie da parte dei giudici di gara, che valuteranno, senza pietà alcuna, ogni taglio di pista da voi operato, annullandovi il giro in caso di qualifica o dandovi uno Stop and Go durante la gara vera e propria. Naturalmente tutte queste restrizioni sono nulle nella modalità Arcade, dove il gap tecnico delle vetture è limato al minimo, il taglio delle curve è all'ordine del giorno e si potrà tranquillamente sfrecciare sull'erba a 300 Km all'ora!



Casa: **Infogrames**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI STEFANO VANINI

Alone in the Dark 4: the New Nightmare

Planet Voto
95



A favore
- Carnby!
- Una grafica meravigliosa con atmosfere cupe e sonoro all'altezza della situazione.
- Gameplay solido, controlli efficaci e puntuali.

Contro
- Difetti? Davvero pochi! Se vogliamo trovarne uno a tutti i costi potremmo accennare alle telecamere fisse.

Se stavate aspettando un survival-horror come si deve, Alone in the Dark è il gioco che fa per voi. Prego? Stavate aspettando proprio questo gioco? Visto come siamo stati bravi? Eccolo qua! Adesso sono solo fatti vostri, preparatevi al terrore vero...



Ci sono cose che difficilmente cambiano, e altre che quando lo fanno finiscono per diventare delle mezze schifezze. La saga di **Alone in the Dark** (e con questo fanno 4...) è invece come il buon vino che invecchiando migliora. Questo nuovo capolavoro della **Infogrames** sembra proprio deciso a segnare un nuovo inizio partendo proprio dal titolo, che riporta al concetto di 'incubo' contenuto anche in quello del primo Alone su PC. Ovviamente le conferme non si fermano qui. Ho forse usato il termine capolavoro? Pare proprio di sì, quindi avete già capito che la mia motosega redazionale oggi non avrà bisogno di miscela perché alla **Darkwork Studios** hanno fatto veramente un ottimo lavoro, alla facciaccia brutta di chi dice che la PSX è morta e non vede l'ora di sotterrarla. L'importanza di **Alone in the Dark** non può assolutamente essere discussa, e anche se può sembrare che questa versione per PSX debba molto a livello concettuale a **Resident Evil** - per esempio per quanto riguarda l'utilizzo di due personaggi diversi e con trame separate che si incrociano in alcuni momenti particolari - ci si dimentica forse che già il primissimo episodio che risale addirittura a **8 anni fa** (!) presentava questa idea, visto che in alcune sezioni del gioco si andava a prendere il controllo di **Emily Hartwood**, alternando l'utilizzo di **Carnby**, o persino il concetto delle **telecamere** che cambiavano inquadratura a seconda delle situazioni. Tralasciando il discorso relativo a trama e ambientazione – hai detto niente! – **Alone in the Dark** è stato quindi il primo in tutto, portando la progettazione di questo genere di gioco verso nuovi lidi, sfruttati a fondo forse solo sulla PSX, ed è probabilmente per questo motivo che nel momento della rinascita del mito – posto che il gioco è stato sviluppato contemporaneamente su tutte le piattaforme esistenti attualmente – la versione per 'la mamma di tutte le console' assume una valenza particolare. Il **survival horror** è nato infatti su PC, ma solo su PSX ha trovato la sua vera consacrazione; è quindi giusto che la nuova serie muova proprio da qui.



Spesso vi troverete sommersi fino alla vita in acque putride e disgustose... Che schifo!



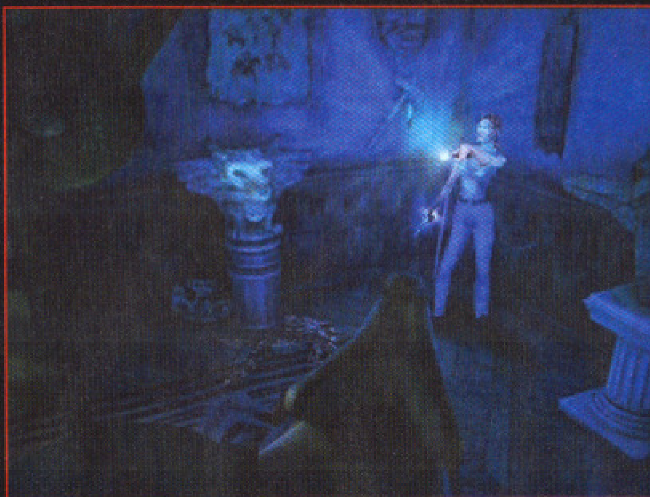
Vi troverete a controllare due personaggi: lui e lei.

TANTE NOVITA' E UNA CONFERMA

Possiamo cominciare con lo scordarci l'Edward Carnby tutto spigoli, vestiti dimessi e faccione tondo che si muoveva sugli schermi dei nostri PC, un personaggio tutto sommato un po' sfigato, quasi come il **Keanu Reeves** del **Dracula** di Coppola. Al suo posto abbiamo una nuova edizione superlusso di Ed dotata di **cappottone di pelle** e un volto che sembra un incrocio tra **Mel Gibson** e **Pierce Brosnan** coi capelli lunghi. Anche l'epoca è cambiata, e al posto della forse più affascinante provincia americana degli anni **Venti**,

IL CANTO DEL CIGNO?

Malgrado tutto quello che si dice in giro, non sembra che la PSX sia destinata ad abbandonare il mercato tanto in fretta. Certo, guardando al passato può sembrare che sia stato detto quasi tutto, ma titoli come C-12 e (con le debite proporzioni) Alone 4 mostrano che non è ancora morta!



Utilizzate spesso la torcia: vi sentirete un po' meno soli nel buio, e forse avrete un po' meno paura.



Notate gli strepitosi riflessi nello specchio... Chi lo dice che la PSX non ha più nulla da offrire?

che faceva diretto riferimento ai racconti del solitario di Providence, ci troviamo catapultati nel bel mezzo dei nostri tempi con la possibilità di utilizzare addirittura **armi futuristiche** e fantascientifiche.
Quello che non cambia è il **terrore**! Una costante che gli sviluppatori hanno voluto mantenere con agli altri episodi e soprattutto con l'opera di **Lovecraft**.
La sottile linea di confine tra le due sensazioni umane più forti può apparire in alcuni casi sfocata, eppure la differenza è notevolissima; e autori come **Lovecraft** e **Poe** avevano centrato pienamente il bersaglio, capendo che, per generare paura o disagio non è necessario 'mostrare', e serve molto di più allo scopo riuscire a togliere l'aria al lettore (e quindi anche allo spettatore e al giocatore) con indizi che facciano solo intuire che si ha a che fare con qualcosa di veramente pericoloso, agghiacciante e chiaramente aggressivo in modo fatale. È forse proprio per questo motivo che una percentuale piuttosto elevata di adolescenti che ha assistito alla proiezione della nuova edizione dell'Esorcista si è espressa in termini di valutazione assolutamente negativi per una pellicola che continua invece a terrorizzare il pubblico più adulto da quasi trent'anni. Non fraintendetemi! In **Alone 4** i mostri ci sono, si vedono bene perché sono belli grossi e ripugnanti al punto giusto, ma è la sensazione generale a dominare, quell'insieme di malata e stagnante calma apparente che si spezza con gli immancabili colpi di scena.

LIBRI DI SANGUE

Il grande Barker non c'entra per niente, essendo stilisticamente quanto di più lontano da Lovecraft la narrativa horror abbia prodotto, ma scrivere per la seicentosessantaseiesima volta un titolo che contenesse le parole 'trama' e 'oscurità', stavolta, avrebbe fatto venire a voi la voglia di accendere la motosega. Cosa succede quindi al nuovo **Edward Carnby**? Tanto per cominciare, potremmo dire che non si tratta di nulla di buono, anche se stavolta Ed si porta a spasso la bella **Aline Cedrac**, un'archeologa che non ha proprio nulla a che spartire con Miss 'violenzadura' Croft e che è diretta nel medesimo luogo di Ed per esaminare una serie di **antiche tavolette**... Ovviamente i due saranno separati nel momento stesso in cui metteranno piede sull'isola. I guai di Carnby sono di tutt'altra natura visto che – guarda caso – come nel primo Alone si parla di **omicidio**. E non della morte di una persona qualunque, ma di un caro amico di Edward. **Charles Fiske**, membro della sezione segreta denominata **Bureau 713**, è stato infatti ritrovato cadavere nei pressi della costa del Maine senza apparentemente alcun movente che potesse giustificarne l'assassinio. Carnby si mette subito in contatto con le sue fonti e scopre che

H.P. LOVECRAFT

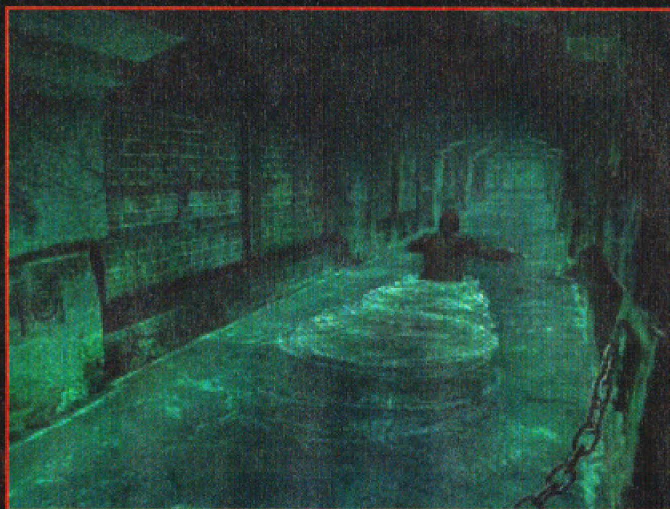


Autore tra i più prolifici, è stato rivalutato pienamente - come spesso accade - solo dopo la morte. I suoi racconti pubblicati dalla rivista *Weird Tales* furono sempre apprezzati ma pagati davvero poco, e l'instabilità economica fu purtroppo uno dei fattori che minarono la già debole salute mentale di HPL. Incredibilmente misantropo, riuscì a sposarsi, ma perse la moglie prestissimo, restando in compagnia dei suoi amati gatti. La leggenda lo vuole immobile su una poltrona per una intera notte perché non voleva disturbare il felino che gli si era addormentato in braccio! Il genio morì di un tumore all'intestino lasciando una nutritissima corrispondenza molto apprezzata dalla critiche che spesso la mette sul medesimo piano della produzione letteraria lovecraftiana. Un'opera utilissima per comprendere lo stile e le grandi capacità narrative di HPL è la raccolta completa dei racconti pubblicati da Mondatori nella collana Oscar, un vero must!

Le schermate sono contraddistinte dalla presenza di moltissimi elementi, per garantire la giusta atmosfera.



Fiske era coinvolto in un'indagine segretissima del Bureau, un'azione investigativa che intendeva fare luce su una serie di tavolette apparentemente in grado di liberare un immenso potere. Secondo voi cosa fa il nostro eroe? Decide di sostituire l'amico defunto per scoprire cosa succede e magari vendicarsi? Esatto! Così, durante le indagini, Carnby viene in contatto con Aline e scopre che gli indizi portano tutti verso un'unica direzione, quella **Shadow Island** dove si dirige anche la bella studiosa per cui, in una notte buia e tempestosa, i due volano verso l'isola. Giunti in vista della terraferma l'**idrovolante** che li trasporta ha uno strano incidente (casualità? Non ci crede più nessuno…), costringendo i nostri a un imprevisto lancio con il **paracadute**. Da qui la trama mostra i consueti elementi perfidamente mescolati per ottenere il miglior risultato possibile con oscuri culti legati alle tradizioni dei nativi americani, inenarrabili atrocità, osceni **mostri** provenienti da altre dimensioni e tutto il campionario che in un survival-horror non deve e non può mancare.



Un giretto per le fogne non era proprio il mio ideale di serata! Per stare qui mi sto perdendo i sei gol del Milan all'Inter!



Spesso vedrete sbucare all'improvviso creature come questa... Attenzione alle coronarie!

UN GAMEPLAY E TECNICA COMPLETI

In perfetto accordo con le radici della serie, **The New Nightmare** rispetta una serie di proporzioni collaudate come nel miglior Negroni, ottenendo un insieme che focalizza il gameplay su **puzzle**, esplorazione e sviluppo della trama piuttosto che sulla semplice opera di disinfestazione che, a sua volta, risulta anche piuttosto complicata per via dei nemici coriacei che ci si trova ad affrontare. Inoltre, avrete il vostro bel da fare a combinare i vari **armamenti** che rinverrete lungo i livelli, oggetti di morte che arricchiranno il vostro arsenale in modo più che soddisfacente, tanto da consentirvi una scelta piuttosto ampia sulla fine da riservare all'essere di turno. Da ricordare c'è sempre la variabile delle **munizioni** che non sono infinite (al contrario della vostra **torcia**, un elemento fondamentale in tutta l'avventura, dalla quale sarà bene non separarsi mai! Senza illuminare le

ALONE IN THE DARK STORY

1993. Un anno importante per i videogiochi, un momento nella storia dell'intrattenimento elettronico che va assolutamente ricordato e che coincide con la nascita del genere survival-horror. Come dite? Resident Evil? Beh, quello è arrivato mooolto tempo dopo!

ALONE IN THE DARK - NIGHTMARE IN DERCETO

Questo primo capitolo segna l'ingresso di Edward Carnby nel mondo delle tenebre, una realtà che – come nei migliori racconti di H.P. Lovecraft – il protagonista non conosce e che gli è anzi assolutamente estranea. Carnby viene contattato dall'antiquario di Derceto, un piccolo villaggio della Louisiana che somiglia molto a Providence, per stilare un inventario degli oggetti di valore contenuti nella magione di Jeremy Hartwood, che recentemente è passato a miglior vita. Quello che Carnby ignora sono le ragioni che hanno portato Hartwood nel mondo dei più, una maledizione grava sull'intera villa e sui suoi inquietanti sotterranei infestati da presenze innominabili e fameliche. La polizia ha insabbiato il caso, ma in paese da sempre si mormora che l'intera proprietà sia stregata…

ALONE IN THE DARK 2 – JACK'S BACK

Sopravvissuto agli orrori di Derceto, Carnby viene coinvolto in una nuova misteriosa indagine che questa volta lo vede impegnato a fare luce sullo strano rapimento di una bambina.



L'investigatore scopre che la piccola è tenuta prigioniera – tanto per cambiare - in una casa abbandonata infestata da ogni sorta di presenza e viene ancora una volta gettato suo malgrado nell'incubo più oscuro che una mente malata possa partorire. Questo secondo episodio fu piuttosto criticato per la grafica non sempre all'altezza, ma i brividi che riusciva a generare, uniti con l'ambientazione gotica sempre molto 'lovecraftiana', lo fecero apprezzare comunque ai giocatori di tutto il mondo.

ALONE IN THE DARK 3

A questo punto della sua vita Edward Carnby ha accumulato abbastanza esperienza e si è fatto un certo nome come investigatore privato, tanto che gli viene affidato un nuovo e prestigioso caso: siamo negli anni Venti, all'inizio dell'epopea di Hollywood. Una troupe cinematografica che stava girando un western è scomparsa da Slaughter Glouch, la città fantasma del vecchio West scelta come teatro delle riprese. Tra i membri della troupe era compresa anche Emily Hartwood (vista in Alone 1: c'è forse del tenero tra i due?) e questo fatto, unito a un assegno di 1200 dollari, convincono Carnby a imbarcarsi in questa nuova impresa che lo porterà ancora una volta… da solo nell'oscurità. Il gioco era un vero capolavoro, almeno così mi sembrò allora, con un bilanciamento perfetto tra azione ed esplorazione, una fortissima influenza degli elementi più classici dei racconti di Lovecraft e una mappa immensa, piena zeppa di enigmi e sorprese.

Nei negozi dovreste trovare ancora un bel box che riunisce tutti e tre i capitoli della serie che, se siete appassionati di survival horror e avete in casa un PC 486 o poco più potente, DOVETE assolutamente possedere. Senza le avventure di Carnby non avremmo mai avuto Jill Valentine, Leon Kennedy e compagnia bella!



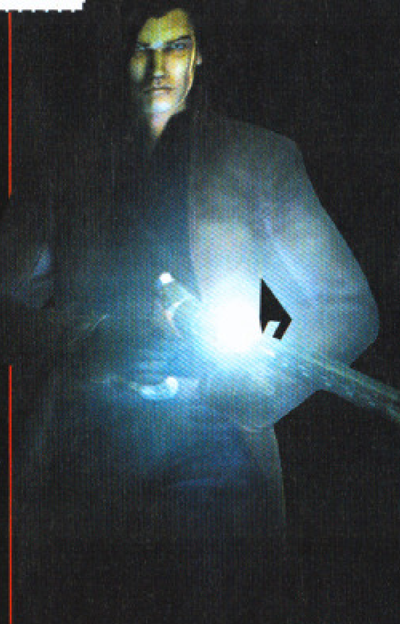




Nel gioco, oltre alla tensione e ad alcune scariche di adrenalina, ci sono anche un po' di mostri.

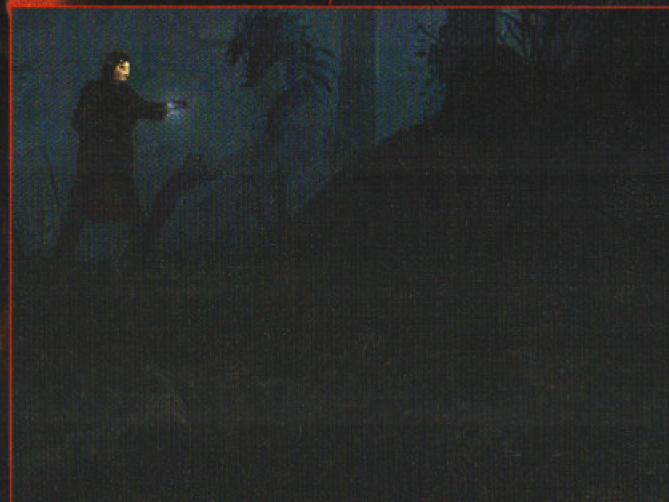
Le creature sono sempre orrende, fastidiose e brutte a vedersi.

locazioni con la torcia non sarete in grado di trovare alcuni oggetti). Una gestione 'allegra' delle vostre risorse non vi semplificherà la vita neanche un po', mettendovi presto in un mare di guai. Sul fronte della **grafica** si resta davvero spiazzati, con **fondali** realizzati a mano da un pool di artisti del fumetto che hanno lavorato su **1300** (!) tavole, tutte inserite nel gioco, per un totale di **2600 inquadrature** diverse e un uso della telecamera che poco ha da invidiare ai film veri e propri. Una delle chicche tecniche riguarda proprio i fondali che, essendo **bidimensionali**, potevano generare qualche difficoltà nella gestione delle **ombre**.
Ma il problema è stato così brillantemente risolto che quando illuminerete oggetti o creature – ricordatevi che le bestiazze temono la luce e che vivrete situazioni identiche a quelle viste in **Pitch Black**, con rischiose 'passeggiate pericolose' con unico scudo la vostra torcia – avrete l'impressione di una reattività del fondale, effetti di luce notevoli che altri giochi non sfruttavano al meglio.



TUTTE LE COSE HANNO UNA FINE

Esattamente come le recensioni. Se non si fosse capito, gli amanti del genere DEVONO comperare assolutamente questo gioco, smetterla di rompere dicendo che non esce più nulla di decente e gettarsi a capofitto nelle avventure di **Carnby**, ne vale veramente la pena! Ad aspettarvi troverete un gioco che vi terrà incollati alla Play per molto tempo, due personaggi con cui giocare l'avventura (attenzione!
Solo il 20% di essa sarà in comune!) per una **duplice sfida** e **doppi segreti** da svelare, una grafica da infarto, infarti veri e un finale che...
Non potete mancare la nascita di una nuova serie, anche perché una volta tanto ne vale la pena!



Io ho sempre avuto paura del buio... e adesso mi tocca fare la recensione di questo gioco! Me misero, me tapino.

Casa: **Fox**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni)**

di Stefano Vanini

Simpsons Wrestling

Planet Voto
70

	Voto
Grafica	5
Gameplay	5
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	8

A favore
- Ehi, è il gioco dei Simpsons!
- Colorato e carino
- I personaggi hanno un sacco di armi nascoste...

Contro
- Lento e macchinoso
- Graficamente poco curato
- Non ci giocherete a lungo...

Se il vostro pad non aspettava che di essere 'massaggiato' da un pestare furioso e insensato, questo Simpsons Wrestling è decisamente quello che vi serve per soddisfarlo...



Lo confesso. Sono furibondo. E non c'entra il fatto che questa mattina ho perso il treno, dimenticato il mio 'documento di viaggio' e registrato un ritardo imperdonabile! Sono veramente in#@§$ato come una belva a causa di uno degli sfruttamenti peggiori di licenza che mi sia capitato di vedere negli ultimi mesi: **Simpsons Wrestling**.

I PERCHÈ DI UN GIOCO INUTILE

Col suo perdurante successo, **The Simpsons** è uno degli show televisivi americani dal brand più ampio e consolidato; conseguentemente, la **Fox** non poteva esimersi dallo sfruttare il prodotto realizzando quanti più oggetti di largo consumo fosse possibile, diari, matite, tazze, capi d'abbigliamento superflui, oggettistica per il bagno, cibarie e - perché no? - un bel titolo per PSX. "Sogliola, ti spiacerebbe smetterla di parlare come uno del marketing?" chiede Pitone tentando di accendere la motosega redazionale. "Certamente, comunque guarda che c'è da mettere miscela, ho avuto un sabato sera movimentato...".
Insomma, quello che cercavo di dire è semplicemente che i **Simpsons** sono ancora oggi una **macchina da dollari** impressionante che gode di estimatori un po' fessacchiotti in tutto il mondo, gente che acquista qualsiasi cosa rechi il faccione di **Homer** o quello di **Bart**, sia che si tratti di 'robba bbuona' che di fetenzie... Pensate che su un noto sito americano è apparso il seguente sondaggio: comprerete questo gioco anche se adesso sapete che fa schifo (lett. Sucks)? Beh: pensate che il **30%** ha risposto di sì e che il **13%** si dichiara indeciso! Gli americani sono pazzi.
A parte questi deliri e molto prima che Pitone torni con il pieno di miscela, sarebbe quanto meno utile spiegare perché **Simpsons Wrestling** è davvero un gioco che non dovrebbe entrare nelle vostre PSX, quanto meno per una questione di rispetto nei confronti delle ore di grande divertimento che vi hanno regalato negli ultimi anni.
E allora cominciamo con ordine, d'altra parte 'qualcuno' qui ha anche lavorato in banca... L'unica cosa che questo gioco ha in comune con il **wrestling**, di cui sono tra l'altro un grande estimatore (e qui forse si spiega un poco della rabbia accumulata), è il fatto che ci sono **due personaggi su un ring**; per il resto abbiamo a che fare con un giochino d'azione dai **controlli** basilari, fastidiosi e talvolta persino problematici, **animazioni** appena sufficienti, nessuna **combo** e un bacino di mosse ridicolmente limitato per un gioco che si fregia del titolo di wrestling-game.
Le modalità, poi, non sono affatto sufficienti con l'ovvia **Practice**, **New Challenger Circuit**, **Champion Circuit** e **Defender Circuit**, tutto sommato davvero poca cosa per un gioco di lotta.
All'incauto giocatore vengono date informazioni in tempo reale sui controlli aggiuntivi che divengono man mano disponibili grazie all'apparizione sullo schermo dei **tasti** relativi, così come altre indicazioni arrivano dalle **barre di status e salute** che si muovono costantemente in relazione alla performance del lottatore sul quadrato, dando così l'illusione che esistano 'momenti' specifici per realizzare qualche mossa particolare, come prese o lancio dell'avversario in giro per il ring, una volta che si è riuscito a mettergli le mani addosso. Il più delle volte, però, si tratta di illusioni belle e buone, anche perché acchiapparlo non è affatto impresa facile, ulteriormente complicata dai controlli non sempre puntuali.
A questo aspetto tecnico si aggiunge il fatto che non esistono **mosse** più o meno potenti, tanto che dopo poco ci si



Decisamente non mancano gli avversari bizzarri e molto divertenti.



Homer è steso al tappeto... con tutta la birra che ha in corpo non si rialzerà.



SPRINGFIELD

Quante città con questo nome ci sono negli Stati Uniti? Troppe per elencarle tutte (gli americani, che sono pazzi - dove ho già detto questa cosa? – hanno poca immaginazione per i nomi di città: Hollywood, New York, Tombstone, Dodge City...); ci limiteremo quindi a segnalare che Springfield, oltre a essere sede della centrale nucleare di Mr. Burns e dell'Univiersità dell'Illinois, è anche la città dove da più di cinquant'anni sono ambientate le vicende della soap opera Guiding Light, da noi nota con il titolo di Sentieri. Non siete annichiliti?



accorge di infliggere esattamente lo stesso danno con quelle che appartengono a una medesima **categoria** – se è possibile definirla così –, portando a utilizzare semplicemente quella più veloce o meno complessa. Ogni tanto sul ring fanno la loro comparsa diversi **power-up** che consentono di recuperare **energia**, crescere a dismisura (**Homer** può diventare ancora più gonfio che nel dopo-sbronza da **Moe**) o – una volta completata la parola **taunt** – irridere l'avversario causandogli un momento di smarrimento durante il quale gli si può fare praticamente di tutto.

STRATEGIA? ZEEEERO!

Essenzialmente non ci sono elementi che possano accomunare questo gioco a uno qualsiasi delle varie serie **WWF** o **WCW**, e tutto si risolve nel caro e vecchio 'pigiofurioso' che poi è l'unica cosa che vi occorre per terminare il gioco, senza richiedere assolutamente alcuna pratica per imparare le mosse o la possibilità di utilizzare l'area del fuori ring per riprendere fiato. Ogni personaggio ha comunque le sue **particolarità** e i suoi **attacchi**, come **Margie** che picchia con la sua altissima **crocchia di capelli** (?) o una soda **padella**, **Willie** che usa il **rastrello** lasciando sul ring ogni sorta di oggetto tagliente e **Krusty** che lancia torte; ma spesso servono a poco contro avversari come **Apu** e la sua terribile tecnica di **schiaffi**, che non lascia proprio scampo.

Riguardo al simpatico commerciante indiano, ho personalmente sperimentato per un bel po' l'impossibilità di opporre una qualsiasi **tecnica di difesa** oltre a quella di sottrarsi al suo attacco, poiché il buon Apu si calamita letteralmente all'avversario non concedendo tregua e l'unica possibilità di batterlo appare chiara fin dall'inizio del primo round nel quale, in modo assolutamente casuale, viene deciso se Apu assalirà immediatamente con la sua tempesta di sberle o si lascerà massacrare senza opporre troppa resistenza. In questo caso dovrete pregare di riuscire a infliggergli più danni possibili perché sarà pure tonto, ma presto o tardi reagirà!

... HO UN CUORE DI VETRO

Però, a me, i **Simpsons** piacciono un mondo e persino Pitone ammette di essere uno di quelli che compera tutto quello che è giallo e cicciotto, compresi i suppli di riso; quindi non posso evitare di sottolineare che nel bene e nel male gli **otto personaggi** iniziali si fanno apprezzare (**Homer**, **Bart**, **Marge**, **Maggie**, **Willie**, **Krusty**, **Barney**, **Apu** e **Lisa** sono della partita), con l'aggiunta di altri **quattro caratteri segreti** da sbloccare. Tra questi **Bumblebeeman** e il suo **Chiuhauha**, se non altro per la fedeltà con la quale sono stati portati sulla PSX le voci originali americane, le prese in giro e le varie presentazioni – quelle sì finalmente – in perfetto stile **wrestling**.

Per tutta questa serie di ragioni **Simpsons Wrestling**, se siete fan accaniti e scatenati della serie, può meritarsi almeno un affitto per godersi – come detto – le presentazioni originali.

UNA GRAFICA UN PO' COSÌ

Pensando al fatto di trasportare un cartone animato come i **Simpsons** su PSX non si dovrebbero incontrare particolari difficoltà, ma tutti sanno che tra il dire e il fare c'è di mezzo... Infatti, malgrado la serie presenti **colori**

SKATEBOARD

La street-culture importata recentemente in Italia affonda le sue radici ben più lontano nel tempo e proviene, guarda un po', dagli Stati Uniti che come tutti sanno sono pieni di pazzi. Il concetto è fondamentalmente quello di divertirsi il più possibile cavalcando una tavola di legno con delle rotelle sotto evitando, nel frattempo, di polverizzarsi le ossa contro persone, cose, animali o minerali. Fatto sta che dall'affermazione dello skate (o sk8) la percentuale degli adolescenti ingessati è lievitata di oltre il 50%, raggiungendo un interessate ulteriore crescita con l'affermazione dei monopattini. Vi ho già detto che gli americani sono pazzi?

◀ *Tutti i personaggi hanno un'arma che sfoderano nelle occasioni 'speciali', per infierire sull'avversario e riuscire a schienarlo.*





◀ *I personaggi simpatici e colorati non bastano per salvare il gioco dalla mediocrità.*



▲ *Margie Simpson sfrutta i suoi lunghissimi capelli per randellare i suoi avversari.*

TANTE VOCI, UN SOLO DOPPIATORE

Pochi di voi sanno che il cast che compone i doppiatori della serie TV è composto da un numero di attori infinitamente più piccolo rispetto al novero dei personaggi che si vedono sullo schermo; un esempio lampante di questa poliedricità può essere dato da Dan Castellaneta, che nella versione originale è la conosciutissima voce di Homer (in Italia è invece il mito del doppiaggio Tonino Accolla a dare vita al simpatico bestione). Allo stesso modo Julie Kavner (Marge) doppia praticamente tutta la famiglia originaria di Marge, i Bouvier. Ma guardate che razza di lavoro si sciroppa ogni puntata il buon Dan dando la voce a: Homer Jay Simpson, Abraham 'Nonno Abrham' Simpson, il picolo aiutante di Babbo Natale, Barney Gumble, Herschel 'Krusty il clown' Shmoikel Krustofski, Willie il giardiniere, il sindaco Joseph 'Diamond Joe' Quimby, Hans Moleman, Sideshow Mel, Itchy, Kodos, Arnie Pie. Per un attore solo, sono un bel po'!



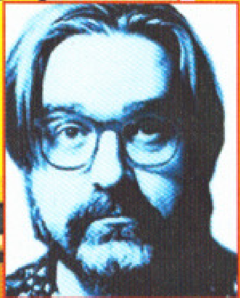


▲ *I Simpsons sono uno dei cartoni animati di maggior successo degli ultimi anni.*

possiamo evitare di portare alla vostra attenzione che situazioni come gli **scontri presso le corde**, momenti potenzialmente 'molto interessanti' per rissosi virtuali quali siamo, finiscono per soffrire in maniera troppo pesante di quest'altro problema. Quella che sembra essere invece la parte migliore del gioco è proprio quella relativa al **sonoro**, che può proporre il talento dei **doppiatori** originali che hanno prestato



MATT GROENING



L'autore dei Simpsons è figlio d'arte: suo padre infatti era anch'egli un cartoonist che incoraggiava il piccolo Matt nella carriera di disegnatore in erba invece di spronarlo a studiare. Questo fatto spiega per quale motivo il 40enne Groening non conosca ancora tutte le capitali degli Stati Uniti e abbia enormi problemi con le tabelline dal 7 in avanti. Riguardo alla sua visione del mondo, Groening dice che "io vedo le cose e la gente esattamente come vedo i Simpsons, tutti gialli con grossi occhi bovini e senza mandibole, ma non preoccupatevi... sto cercando un buon terapeuta". Nel nostro piccolo ci auguriamo che non lo trovi tanto presto: se la sua deformazione dovesse passare, potremmo perdere i Simpsons! A proposito, Matt Groening è americano.



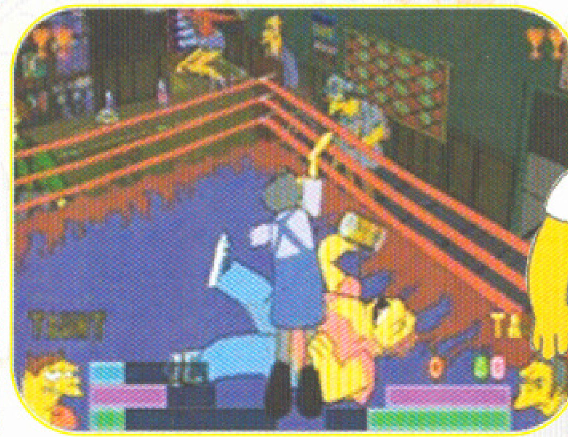
▲ *Crusty il Clown cerca in tutti i modi di schiacciare Bart... ma il 'piccolo' è sveglio e reattivo.*

uniformi, nessuna sfumatura e affidi a un **tratto semplice** che sfrutta il discorso prospettico per dare la sensazione della tridimensionalità alle scene, personaggi dotati di pochi dettagli puntando principalmente sui dialoghi per generare effetti comici, la grafica di **Simpsons Wrestling** non esalta allo stesso modo in cui la capoccia di **Homer** non appare bella tonda (come sarebbe logico aspettarsi), ma piuttosto scolpita nella pietra con tutti i suoi begli spigoli in evidenza. Anche gli altri personaggi non godono di una riuscita migliore, e forse solo **Bart** riesce a strappare una sufficienza appena accennata. Il sistema delle **collisioni**, visto che siamo in argomento grafica-animazione-tecnica-varia, non fa purtroppo registrare punti a favore e non

le loro voci anche a questo titolo. Gli **effetti audio** sono decenti, ma i **rumori** ambientali poco curati e la **colonna sonora** svolge il suo lavoro senza risultare troppo invadente.

COME DICEVA MIKE: CONCLUDENDOOO!

Fox e **Activision** hanno perso un'occasione d'oro per realizzare un titolo che avrebbe potuto fare davvero sfracelli, portando invece sugli scaffali il classico specchietto per le allodole con una **giocabilità scarsa**, pochissima **profondità** (eppure Springfield offriva una quantità spropositata di spunti e suggerimenti!) oltre alla totale assenza di un qualsiasi **appeal strategico**. Questa è forse la reale ragione della rabbia che proviamo ogni qualvolta ci troviamo dinanzi a un prodotto con potenzialità sfruttate solo in piccola parte. La licenza dei Simpsons meritava certamente di meglio, così come tutti noi...



▲ *Controllare i personaggi non è particolarmente agevole e comunque poco preciso.*



Casa: **JVC**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Panzer Front

DI MATTEO POZZI

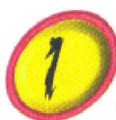
A favore
- Unisce alla componente sparatutto un buono spessore strategico
- Missioni ben assortite
- Scelta fra sistemi di controllo per tutte le esigenze

Contro
- Grafica e sonoro sotto la media
- Manca una trama vera e propria
- L'azione è lenta: ma si tratta pur sempre di carri armati da 50 tonnellate!



Planet Voto
73

La Seconda Guerra mondiale è finita da quasi cinquantasei anni, ma continua a influenzare la creatività di molti: se siete andati al cinema a vedere Il nemico alle porte, non potete non buttare un occhio alla recensione di questo giocone di carri armati!



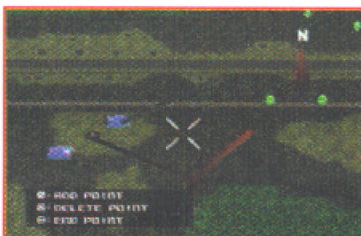
I videogiochi di guerra sono vecchi quasi quanto i videogiochi stessi (per darvi un'idea, quasi - ma solo quasi - come i redattori di Planet, me escluso). Il particolare filone delle simulazioni di carro armato ha come antenati un paio di coin-op del calibro di Tank (uno dei primissimi arcade Atari - si parla del 1974!) e soprattutto di Battle Zone (1980), che già faceva uso di un rudimentale 3D in wireframe. Prendete Battle Zone, ricoprite di textures mezzi e alberelli e aggiungeteci mappe e missioni di complessità un po' superiore a 'destroy or be destroyed', et voilà: Panzer Front, il simulatore di carri armati della Seconda Guerra mondiale.

I CINQUE ANNI CHE SCONVOLSERO IL MONDO

Il gioco è ambientato precisamente fra il 1941 e il 1945, e già nelle immagini dell'introduzione (in cui a screenshots del gioco si alternano reali filmati d'epoca) entriamo in contatto con una caterva di carri armati di tutte le fogge. I sei che sarà possibile controllare direttamente nel corso del gioco ci sono presentati come fossero star cinematografiche, e si capisce quanto sia l'impegno profuso dagli sviluppatori nella definizione delle caratteristiche dei mezzi, se pensiamo che ognuno di essi è stato curato da un singolo designer. Il risultato, pur quantitativamente non impressionante, lo è dal punto di vista della qualità (soprattutto per chi, come me, di queste cose non capisce un beato nulla e non saprebbe distinguere un carro armato del '43 da uno di oggi).

QUELLA SPORCA MEZZA DOZZINA

I sei carri armati sono equamente ripartiti fra le tre maggiori potenze che parteciparono all'epocale conflitto: due per gli Stati Uniti (Shortbull e T69E3), due per l'Unione Sovietica (CÓ-122c e ÈC-152) e due per la Germania (E-79 e Aureole). Come avrete intuito dalle sigle in caratteri cirillici che contraddistinguono i carri dell'Armata Rossa, è stato compiuto anche un apprezzabile lavoro di 'localizzazione' rispetto alle fazioni in lotta, che coinvolge anche le musichette dei menu, le unità di misura nelle schermate statistiche, il linguaggio adoperato nelle comunicazioni via radio ("compagno", "Jawohl" ecc.) e perfino i diversi disegni dei sistemi di puntamento e dei visori. Che questi corrispondano poi alla verità non sta certo a me appurarlo; ciò non toglie che siano tutti piccoli dettagli che rendono più verosimile e coinvolgente la simulazione.



La preziosissima mappa. Fondamentale per studiare il territorio e i compiti da assegnare ai nostri compagni.



Una delle missioni più intriganti: è il 30 aprile del '45, il Reich sta collassando e nei panni di un Aureole nazista ci tocca scappare da una Berlino letteralmente rasa al suolo. Ognuno per sé!



Pronti a partire. Nella parte bassa dello schermo la bussola, l'indicatore delle marce e l'arma attualmente equipaggiata.

QUELL'ALTRA SPORCA DOZZINA E MEZZA

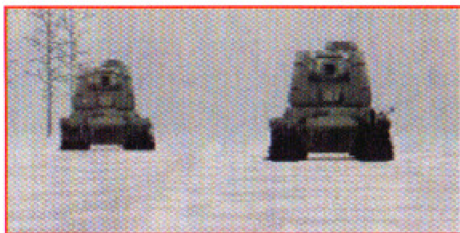
A questo si aggiunge la mole di dati relativa alle caratteristiche tecniche di ciascun cingolato, essenziale per scegliere bene fra mezzi più o meno veloci e resistenti (scelta che influisce molto sul gameplay, garantendo una buona varietà): armamenti in dotazione e loro calibro, misure, peso, velocità, spessore della corazza, angoli di rotazione della torretta e così via. Insomma: l'impianto di gioco è capace di far venire l'acquolina in bocca a ogni guerrafondaio virtuale. Quello che però balza all'occhio al primo caricamento è l'assenza di una modalità 'campagna': il gioco si articola infatti in diciotto missioni, sei per ogni potenza, più alcune sezioni di training e un utile demo-tutorial. Le missioni sono accessibili tramite le opzioni Tank Select e Tactics ma, pur essendo ulteriormente localizzate con tanto di data e luogo precisi, possono essere affrontate in qualsiasi ordine, ed è questa caratteristica apparentemente lodevole che trovo personalmente negativa; o almeno, avrei preferito che a questa possibilità più 'arcade' si affiancasse uno 'story mode' con sviluppi della trama alla C&C Red Alert.

SPARATUTTO STRATEGICO? ACTION WARGAME? VACCATA?

Una volta selezionata la missione, assistiamo a un semplice briefing che ne chiarisce locazioni e obiettivi, e siamo poi a bordo del nostro carro. La visuale è esterna da dietro, ma può



Il tutorial è breve ma essenziale. E ci tratta pure con una certa scortesia!



I terreni su cui siamo chiamati a combattere variano dalla campagna francese alle steppe ghiacciate della Russia, come in questo caso.

essere ruotata per darci un'idea migliore della situazione. Altre due features soddisfano questa necessità: il **glass** (lo lascio non tradotto perché non saprei come chiamarlo: periscopio?), che ci dà una soggettiva ruotabile a 360° dall'interno del carro, e soprattutto la **mappa**, pezzo forte della componente strategica di PF. Da questa è possibile impartire **ordini** agli altri carri della nostra squadra: le **formazioni** da tenere, i **percorsi** da compiere e la loro velocità, i **bersagli** a cui sparare. Insomma, è possibile imbastire quel tanto di strategie da permetterci di non finire allo sbaraglio contro le sempre numerose forze nemiche. Detto questo, va ribadito che PF **NON** è uno **strategy game**. Primo, perché è strutturato in **missioni ben divise** le une dalle altre, il cui esito non influisce sullo stato generale di un più vasto conflitto; secondo, perché, alla fin fine, al comando di uno dei carri armati ci siamo direttamente noi. E un carro armato spara. E la strategia lascia il posto all'azione.

CHI SI FERMA È PERDUTO

L'**azione** sparatutto di **Panzer Front** è, data la natura dei mezzi coinvolti, molto particolare. La caratteristica principale, dal cui apprezzamento dipenderà in buona parte l'acquisto del gioco, è la **lentezza**. Come ci viene spiegato nel tutorial, a uscire vincitore dallo scontro fra due carri armati è quasi sempre chi trova l'altro per primo. I carri hanno infatti movimenti (sia dei cingoli sia della torretta) lenti e impacciati dalle asperità del terreno, così che, per esempio, il farsi sorprendere alle spalle è sinonimo di rapida distruzione. La pianificazione dei propri spostamenti è sempre necessaria: andare all'arrembaggio è quasi sempre fatale. Ovvio, quindi, che dall'elenco dei potenziali acquirenti del gioco possiamo tranquillamente cassare gli smanettoni appassionati del genere **spara-e-fuggi** arcade alla **Apocalypse**, tanto per fare un nome.



Mentre io me ne sto al sicuro sulla ferrovia, la battaglia infuria. Le frecce rosse indicano i mezzi nemici, quelle blu e verdi gli alleati.

UN IBRIDO DI NICCHIA

A diminuire un'appetibilità già di nicchia, ci pensa la veste tecnica: la **grafica**, oltre ad avere (ovviamente, siamo in guerra e non a una sfilata) **colori** smunti e monotoni, è sgranata e imprecisa, con tanto di inspiegabili effetti come i veri e propri 'pezzi' di textures bidimensionali che volano via dagli edifici colpiti o le **esplosioni** fatte di mal definiti grumi di pixel. Il **sonoro** non è certo migliore, limitato com'è ai rumori delle esplosioni e del caricamento dei proiettili. In definitiva, **Panzer Front**, pur tecnicamente arretrato, non è un brutto gioco: statene alla larga, però, se vi spaventa l'idea di dover ibridare la vostra voglia di sparo con un minimo di strategia bellica.



Questo qui è uno dei carri più cattivi del gioco: l'Experimental Superheavy Tank americano, per gli amici 'Shortbull'. Lento, pesante e inesorabile.

... E VULCAN RAVEN, GIGANTESCO SCIAMANO!

A dire la verità, Panzer Front non è il primo gioco di carri armati disponibile per PSX. Negli anni scorsi abbiamo avuto a che fare con Steel Reign, coatto shoot'em up arcade, con i soliti sparatutto da deathmatch della 3DO (Battletanx



e il recente WDL Thunder Tanks) e con il vecchio ma 'stiloso' Shellshock di casa Core. In tutti i casi, il carro armato era più che altro una scusa per far saltare in aria con maggior gusto i soliti cattivoni, potendo subire nel contempo più danni del normale. La meccanica di gioco era insomma quella di un qualsiasi clone di Doom, però su cingoli. Tant'è vero che la prima immagine che a me viene da associare al binomio carro armato-PlayStation non è tratta da uno dei suddetti giochi, ma si riferisce all'ostico bestione comandato dal grande Raven nelle prime innevate fasi di Metal Gear...

LA PATENTE PER CARRI ARMATI? IN GT2 NON C'ERA!

Una nota di merito va fatta per i controlli: dal momento che il gioco ha tre livelli di difficoltà (Rookie, Veteran e Ace), a seconda del rispetto dell'effettiva meccanica dei carri, sono stati approntati cinque diversi sistemi



di controllo. Fermi restando lo sparo su Cerchio, il visore su Triangolo, la selezione dell'arma su Select e la mappa su Start, i due più semplici, che si differenziano fra loro per l'uso della croce direzionale o dello stick analogico (per una volta, forse, sconsigliato), prevedono che il carro si guidi più o meno come un'automobile: X per andare avanti, Quadrato per la retro. Il bello viene ai livelli superiori, caratterizzati dal cambio manuale: X e Quadrato controllano le marce, e i movimenti sono dati dai tasti dorsali: L per i cingoli di sinistra, R per quelli di destra. Anche questo sistema è disponibile in analogico. Infine, è presente una configurazione che sfrutta entrambi gli stick per i movimenti del carro, e il pad per quelli del mirino. Non male.



Casa: **Activision**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Toy Story Racer

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Molto divertente, se si fa l'abitudine alla guidabilità delle vetturine
- Grafica davvero eccellente, con tanti poligoni colorati e spettacolari effetti
- Molto vario grazie alle piste, abbastanza originale per la opzione 'scontro'

Contro
- Purtroppo si gioca solo in due: manca un'opzione multitap
- La bella grafica, per mantenere la qualità, ogni tanto deve clippare un po'

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7



Planet Voto 86

I giocattoli animati di Toy Story non si accontentano più di camminare: ora vogliono anche correre! Splendidi ambienti ospitano le loro folli competizioni, che sono belle da vedere oltre che da giocare!





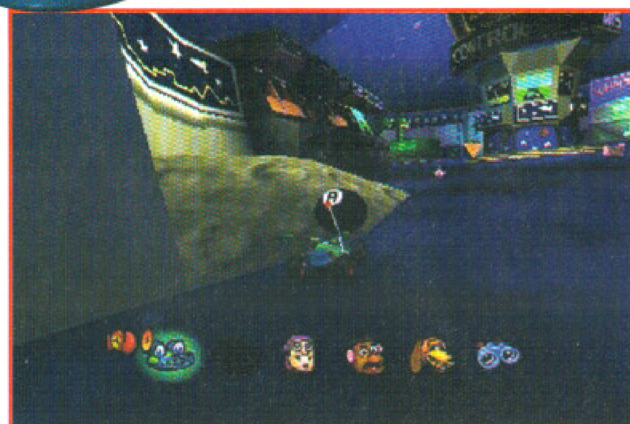
L'**Activision** è licenziataria dei marchi Disney per quanto riguarda lo sfruttamento in ambito videogiochistico dei più famosi personaggi. Così, a sviluppare un gioco di **Toy Story** è proprio la storica casa di **Pitfall** (che non è il presidente della Activision ma il personaggio del suo primo grande successo). Acty ha affidato lo sviluppo al capace team dei **Traveller's Tales**, che hanno fatto veramente un bel lavoro.



Certo che ho vinto! Io sono Buzz Annoluce, come potevo perdere?

MOLTI TOY E MOLTI RACING

Toy Story è il primo cartone animato interamente creato al computer; ha avuto un successo tale da conoscere un seguito, anch'esso uscito nelle sale cinematografiche, e una serie televisiva in onda sul **Disney Channel**. Per quanto riguarda la parte interattiva, giocattoli e videogiochi non son certo mancati: dal pupazzetto di **Buzz** a questo **Toy Story Racer**... E ovviamente il **merchandising** continua, con poster, tazze della colazione, astucci e diari, dentiere, lavatrici e quant'altri oggetti che possono esser resi più appetibili dal marchio Disney. Il videogioco in questione è un racing sullo stile di **Crash Team Racing**, un genere che ultimamente ha conosciuto dei grandi campioni del divertimento (come **Woody Woodpecker Racing** e **Looney Tunes Racing**... Ohibò, tutti collegati a cartoni animati...) che forse hanno saturato un po' il mercato. Ma per i prodotti di qualità c'è sempre posto, posto che certo non mancherà anche per questo **Toy Story Racer**.



In sala giochi si combatte: la modalità battle è divertente quanto quella racer, anche da soli grazie all'IA avversaria.

SI COMINCIA SUBITO BENE

TSR si apre con una **introduzione animata** abbastanza degna, che prosegue con una pagina di **opzioni** il cui look è colorato e piacevole. Il modo di scegliere le varie voci è singolare. Infatti, invece di un menu lungo cui scrollare, le opzioni si scelgono pigiando i **tasti** del pad: in ogni schermata sono presentati i quattro pulsanti, e accanto a ognuno è nominata la funzione cui premendolo si accede. Questo sistema è immediato e molto funzionale, soprattutto lascia intendere la cura di ogni **dettaglio** che è stata impiegata dagli sviluppatori. Le opzioni di gioco vere e proprie, comunque, sono abbastanza poche e non si segnalano per originalità. Anzi... C'è un **single play** oppure un **2 players mode** e poi... poi basta! Le gare nella modalità solitaria e triste prevedono una **consequenzialità** molto ferrea: prima affrontate una gara, poi un'altra, senza possibilità di scelta. Peraltro, sbloccate la competizione successiva solo raggiungendo un **risultato minimo**, così potreste essere costretti a ripetere più volte uno stage prima di accedere al seguente.



OTTIMI ELEMENTI LUDICI

L'**originalità** di questo game sta nel fatto che le competizioni a bordo delle piccole macchinine sono di due tipi. Accanto a un adeguato **racing con piste** (relativamente) normali, c'è una modalità **battle** che si svolge all'interno di arene più o meno grandi e prevede l'uso di **armi**. La prima modalità non ha bisogno di tante spiegazioni, dal momento che non differisce da quella di altri 200 racing... Per risultare divertente, una **modalità a scontro** in cui ci sono elementi in competizione controllati dal

UOMO/UOMO, DONNA/UOMO, DONNA/DONNA, UOMO/DONNA

La modalità in doppio ha ricevuto dagli sviluppatori un trattamento di favore, dal momento che fin da subito sono disponibili moltissime opzioni per il confronto con un altro amico o, perché no, con un'amica. La scelta viene fatta su un tabellone che riporta tutte le competizioni disponibili. Le prime righe ospitano le competizioni singole, siano esse basate su un racing normale o su una battle; le ultime invece sono dedicate alle competizioni (le coppe), gare multievento in cui ci sono tanti stage che possono essere solo racing, solo battle o commistioni fra le due modalità di gioco. La varietà garantita da queste competizioni è davvero notevole, perché ci sono sempre due elementi controllati dal computer e anche perché le corse si svolgono su un numero di giri molto variabile (magari tantissimi come fosse un'endurance, oppure su uno solo).

In due le cose non peggiorano, a parte la ridotta area per colpa dello split screen. Un capolavoro di giocabilità e di divertimento: ecco cos'è Toy Story Racer!

computer deve per forza presentare un livello notevole di Intelligenza Artificiale, o si corre il rischio di toppare. Per fortuna, i parametri che regolano il comportamento degli avversari non controllati da utenti umani è davvero eccellente: nelle modalità **destruction** ma anche in **gara**, infatti, i concorrenti computerizzati operano in modo molto human style, adottando tattiche intelligenti e mettendoci sempre una buona dose di 'umana' aggressività.





Le piste nella casa sono le più divertenti grazie alla conformazione piena di saliscendi e alle camere, perfettamente riprodotte e ricchissime di particolari divertenti!



Alcune volte la telecamera si allontana, ma lo fa per facilitare il giocatore circa la scelta della traiettoria migliore.

GUIDANTE

Gli **ambienti domestici** che ospitano le scorribande dei giocattoli sono resi in modo splendido: molte piste si snodano lungo la casa attraversandone molti ambienti; e tutte le stanze sono bellissime, coloratissime, arricchite da un coerente e dettagliato **mobilio**. In effetti le piste sono una delle cose più fiche del gioco. La **giocabilità** è molto buona, ma in verità non è stupefacente e perfetta come quella del campione della categoria, **Crash Team Racing** – che è un campione non per caso, infatti. Il **controllo** sui mezzi è un po' troppo sciolto, nel senso che tutte le macchinine sgommano e sbandano che è una bellezza, e non sempre si ha la piena padronanza delle proprie ruote. Il **modello di guida** è un po' troppo saponettoso, vicino a quello del non convincentissimo **Muppet Race Mania**, e impegna un bel po' il giocatore, che deve stare sempre attento e correggere continuamente la direzione della propria macchinina.



UNO SPETTACOLO PER GLI OCCHI

La **grafica** e il **sonoro** sono davvero ottimi. La bellezza dell'estetica di TSR inizia dai **mezzi**, che hanno un aspetto molto gradevole e dettagliatissimo. Il personaggio che li controlla, infatti, è curatissimo, e animato in modo realmente bello. La risoluzione molto alta consente all'utente di gustare tutti i piccoli **particolari** della vetturina (tipo l'**antennina** stile **RC De Go**) e del giocattolo matto che la guida, che è animato perfettamente. Le piste e le locazioni che ospitano le competizioni, dicevamo, sono moltissime. Infatti superano le **venti**, e soprattutto hanno le più varie ambientazioni: il **ristorante** (della catena Planet Hollywood, di sicuro!), il **giardino**, il **bowling**, il **garage**, la **casa**, il **museo** ecc. Molte locazioni sono ricchissime di che le rendono realistiche e 'vive'. I **colori** sono sempre bellissimi, ogni tanto ci sono alcuni **effetti speciali** davvero eccezionali, tipo i pavimenti puliti che, nel museo e nel ristorante, riflettono l'ambiente.
La **telecamera** segue sempre con efficacia il mezzo e, quando questo sbanda, si alza per mantenere sempre una visuale ottimale dei fatti di gara.

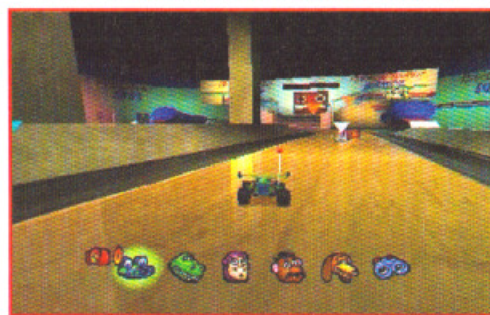
LE PISTE 'POLISTIROL' COME LE CHIAMA MIA NONNA

Le **piste** tracciate in casa sono davvero speciali, perché si snodano in molti ambienti e su più **piani**. La corsa (non la battaglia) è sempre introdotta da una **telecamera** che, in modo molto spettacolare, percorre tutto il tracciato; e da questa presentazione potrete vedere quanto le piste siano colorate e dettagliate ma anche quanto si articolino. Per giunta, c'è sempre molta **libertà di movimento** all'interno degli ambienti, e in questo modo si può scegliere la **traiettoria** migliore e magari si può trovare qualche scorciatoia. Per esempio, nel giardino, si può usare la **panca** per saltare sopra il tavolo (su cui, per la cronaca, c'è un turbo). Poi, il carattere caciarone dei giocattoli scalmanati ben si presta a un guidare scapigliato fatto di **salti** e **sgommate**, e tutti gli eventi spericolati sono commentati da animazioni coerentemente plastiche.
A proposito, nel gioco ci sono molti **bonus** che possono essere raccolti. Nelle battaglie, ovviamente, la maggior parte degli item sono bellici, mentre le corse sui circuiti prevedono sì bonus in grado di fermare gli altri concorrenti, ma anche altri gadget dal carattere più precisamente corsaiolo.

LITA LIANO

Fra le tante lingue che potete scegliere non manca la nostra – o meglio, la vostra: io parlo romano... Ovviamente il manuale, ma anche i testi su schermo e le voci sono tradotte. Molto bene, peraltro. Le voci ricordano molto il cartone; per quel che mi ricordo, potrebbero essere persino state campionate dirrettamente dalla pellicola. Il gioco è pieno di esclamazioni, che divertono, rendono allegre tutte le competizioni e soprattutto sono molto efficaci nel richiamare lo spirito dei giocattoli fusi. La voce di Andy, poi, originariamente coperta dal nostro Fabrizione Frizzi (e da Tom Hanks in originale, non so se mi spiego), è affidata a un illustre sconosciuto che comunque si dimostra molto bravo a imitare il Frizzi, nello stile e nella voce. O magari è proprio lui? Ecco un bel mistero da risolvere...

Non manca l'italiano, presente non solo nei testi su schermo ma anche nei commenti alla gara. Molto ToyStoryco!



Alcune volte gli effetti speciali stupiscono. Come qui, con l'area circostante riflessa sul parquet delle piste di bowling. Fa-vo-lo-so!

Casa: **3DO**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

WDL Warjetz

DI MATTEO POZZI

A favore
- Aerei e personaggi ben caratterizzati
- Doppiaggio irresistibile
- Si può fare a pezzi proprio tutto!

Contro
- Velivoli spesso ingovernabili
- Situazioni di gioco confuse
- Le modalità sono tante, ma più o meno tutte uguali



Planet Voto
60

Per la serie 'il futuro immaginato nei videogiochi è sempre tutto rose e fiori', eccoci alle prese con l'ennesimo titolo che ci prospetta un prossimo avvenire di barbarie e anarchia. Questa volta, almeno, la disgrazia è buttata sul ridere...



Fra le tante software house che producono giochi per PlayStation (e PC), la **3DO** è una di quelle che maggiormente cerca la via della creazione di vere e proprie **serie**. Un caso eclatante è quello della saga di **Army Men**: perfino noi di Planet abbiamo ormai perso il conto di quante siano state in questi ultimi mesi le uscite dedicate alle avventure dei plastificati **Sarge** e soci. Se da una parte un espediente del genere - oltre ad abbassare i costi di produzione - crea un vero e proprio 'zoccolo duro' di affezionati alla serie, dall'altra il rischio di svilire completamente l'originalità del prodotto si fa via via maggiore. Una simile scelta sembra essere stata fatta anche per il 'brand' **World Destruction League**, che dopo aver debuttato qualche mese fa con il mediocre **Thunder Tanks**, ci si ripresenta ora sotto la nuova (?) veste di questo **WDL WarJetz**.



Introduzione fracassona per un gioco fracassone.

E ORA, IN DIRETTA DA UNA TERRA DEVASTATA...

L'ambientazione dei due giochi è la stessa: siamo in un prossimo futuro di totale follia, in cui i mercoledì sera di Champions League (o di cineforum, a seconda della squadra per cui tifate...) sono stati sostituiti da spettacolari **trasmissioni televisive** in mondovisione durante le quali un manipolo di disperati si fa a pezzi a bordo di **carri armati** (era il caso di **Thunder Tanks**) o di **velivoli** di varia natura (in questo **WarJetz**). Ora, la cosa è sempre spiritosa e ironica nei confronti delle bassezze che già oggi la TV ci propina; ma è dai tempi di **Smash TV** che, con la scusa della parodia del cinismo televisivo, gli sviluppatori si risparmiano un bel po' di sforzo creativo sfornando decine di **sparatutto** su questo tema (vedi anche il box 'cinematografico')! Ad ogni modo, la solfa è ancora la stessa ma, per rendere il tutto più divertente, questa volta (come già in WDL-TT) è stata aggiunta una coppia di buffi presentatori: la bionda **Kate Maxwell** e il casinista **Jimmy "Hell Catz" Jackson**.

WDL: LEADER NELLA CONFUSIONE GLOBALE

I due, splendidamente doppiati in **italiano** (e in altre quattro lingue), compaiono nella **presentazione** e in inserti simil-televisivi fra una





UNA SCORPACCIATA DELL'AMATA ULTRAVIOLENZA

Come già ho scritto nella recensione, il tema della degenerazione dell'intrattenimento in un concentrato di ultraviolenza è stato più e più volte affrontato sia dai videogiochi sia dal cinema; i due media, insomma, più strettamente connessi con il mostro televisivo. Due grandi esempi della messa a fuoco di tale questione sono i film Rollerball di Norman Jewison (il regista di Jesus Christ Superstar), del 1975, e L'implacabile con Arnold Schwarzenegger, del 1987. Nel primo si immagina l'ideazione dell'omonimo dolorosissimo sport, cui deve molto anche un capolavoro dei videogames Amiga come Speedball. Nel secondo, il vecchio energumeno austriaco veste i panni di un concorrente della trasmissione The Running Man (titolo originale della pellicola), nel quale viene concessa una speranza di salvezza a degli ergastolani: un'avventura in mezzo a ogni sorta di psicopatico armato fin sopra la testa. Inutile aggiungere che ci fecero anche un malriuscito picchiaduro a scorrimento...



I due simpaticoni nel bel mezzo di una delle loro mille gag. Come da stile 3DO, il doppiaggio è multilingue e anche la versione italiana è realizzata alla grande. Almeno quella...

missione e l'altra. Già, perché **WDL** offre la possibilità di trastullarsi, oltre che con varie forme di **deathmatch**, con una modalità **Campagna** organizzata in missioni. Si parte con una modica somma di **denaro** in tasca, giusto il necessario per pagare la tassa di iscrizione al 'gioco', e si è



Quattro delle 'gang' presenti nel gioco sono pronte a massacrarsi. Ognuna di esse dispone di particolari velivoli e armamenti.

quindi chiamati a sconfiggere, ognuna sul proprio territorio, una lunga serie di **bande** nemiche, **otto** per la precisione. Ciascun territorio è costituito da **4 arene**, per un totale di **32 livelli di gioco** da portare a termine prima di potersi fregiare del titolo di campione. Grazie al cielo, le missioni non si limitano a puri esercizi di demolizione. Per dare qualche esempio, già quelle classificate come medio-facili includono il fare da **scorta** ad alcune imbarcazioni lungo un fiume, accaparrarsi la maggior somma di **dollari** sparsi per il livello, sganciare una **bomba atomica** (!) su una diga e così via.

ALTITUDE WITH ATTITUDE, FIGHT AND FLIGHT... LA 3DO CI SA FARE COI GIOCHI DI PAROLE...

È poi interessante notare alcuni accorgimenti messi in atto per dare respiro alla **longevità** del gioco. Per esempio, non abbiamo la classica riserva di **vite**, terminate le quali scatterebbe il fatidico game over. La durata delle partite è infatti in funzione del **denaro** raccolto nelle arene precedenti: l'abbattimento di un velivolo comporta la spesa di una certa somma per farne decollare un altro, così da costringerci a ulteriori acrobazie per raggranellarne sempre a sufficienza. Una volta 'conquistato' un territorio, però, avremo la soddisfazione di poter impiegare, oltre al nostro **jet** di default, anche il mezzo caratteristico della gang locale appena sconfitta: il colossale **bombardiere** della banda renana, l'agile **girocottero** delle **Tigre**



Una missione un po' diversa dal solito: ci tocca fare da 'guardia del corpo' a queste navi lungo il Reno. Che siano maledetti i tedeschi e i loro bombardieri!

Volanti thailandesi, l'**A-10** dei panamensi **Serpenti Tonanti**, l'**UFO** dei **Freaks** e altre meraviglie dell'aeronautica militare.

CHE LA DISTRUZIONE COMINCI!

Un così ben curato impianto di gioco non trova però una valida conferma una volta dentro le arene di combattimento. La qualità della **grafica** di gioco, come in tutte le produzioni **3DO**, è mille gradini sotto quella dei filmati introduttivi e di intermezzo. Normale, certo: ma la cattiva **definizione** di buona parte del paesaggio e i **rallentamenti** che affliggono l'engine tridimensionale in occasione di affollamenti di pixel (le esplosioni, per esempio), lasciano davvero l'amaro in bocca. Probabilmente gli sviluppatori hanno pigiato troppo a fondo sul pedale della **ricchezza** e della **varietà** grafica (sono infatti riprodotte montagne, edifici, infrastrutture, mezzi terrestri di ogni tipo - tutto rigorosamente distruttibile), andando così a scontrarsi coi limiti di risoluzione e velocità della PSOne. Il **sonoro**, da parte sua, fa il proprio dovere: più che spari ed esplosioni non si sentono.

I AM AN ANARCHIST

La **giocabilità**, soprattutto in **Campagna**, subisce una forte mazzata dalla confusione che ben presto comincia a regnare nell'arena. Se alla prima partita vi verrà da cacciare qualche urletto di godimento nel far saltare per aria torri e palazzi, quando le esplosioni si infittiranno e comincerete a non capire davvero più niente di quello che vi succede attorno, sommersi come sarete anche da valanghe di **power-up** e indicazioni on-screen, beh, allora è probabile che rimpiangerete di aver scelto un mezzo difficilmente ben simulabile in 3D come l'aereo. Questo è infatti poco guidabile, e subisce terrificanti **balzi di inquadratura** nei pressi di grosse strutture poligonali come le montagne, rendendo l'esperienza di gioco letteralmente frustrante. E a questo punto, la simpatia di Kate e Jimmy potrà consolarvi ben poco...



La banda dei misteriosi Freaks ha in dotazione addirittura degli UFO!

MODALITÀ FAMIGLIA??? COS'È, THE SIMS PER PLAYSTATION?

Se il **single player** prevede inizialmente una scelta fra tre soli territori, nelle altre cinque modalità (**Asso**, **Airlord**, **Frenesia**, **Bomba Tutto** e **Famiglia** - traduttori dei miei stivali) sarà invece possibile darsi battaglia, fin dal primo caricamento, in tutte le località del gioco. Le regole dei deathmatch - ovviamente giocabili anche in due con **split screen** - differiscono ben poco fra di loro, basandosi tutte o sulla distruzione fisica dell'avversario e delle sue basi o sulla raccolta di determinati **items**. Ma vediamo ora i teatri degli scontri:

Thailandia: ambientazione infernale! Si combatte in zone vulcaniche, sopra veri e propri fiumi di lava.

Fiume Reno: verdeggiante zona nel cuore della **Germania**, grazie alle proprie colline è un perfetto anfiteatro naturale per le perversioni dei piloti della WDL.

New York: trattasi di una Grande Mela **post-atomica**, assolutamente irriconoscibile. Dove sono finiti i grattacieli? Sembra un enorme campo di concentramento!

Antartide: strette gole ghiacciate per gli amanti delle basse temperature. Neppure un pinguino da fare a pezzi? Delusione...

Valhalla: una misteriosa location ultraterrena che la cartina situa nel bel mezzo del **Pacifico**. Eterea e nebbiosa, punteggiata da **piattaforme** sospese nel vuoto, è il regno dell'effetto **fogging**.

Panama: la zona col più alto contenuto di **acqua**. Offre comunque molti ripari perché segnata da dighe e canali artificiali.

Australia: o meglio, la sua regione desertica. A me ricorda un sacco la superficie di **Marte** in **Atto di Forza**. E basta con questi riferimenti ai film di Schwarzenegger!



Un tipico attimo di smarrimento: l'aereo ha raggiunto i limiti dell'arena e viene respinto e scaraventato da un campo di forza.



Casa: **Konami**
Genere: **Simulazioni varie**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

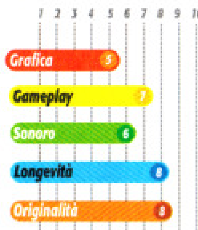
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Fisherman's Bait 3

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Assurdo, talmente assurdo da risultare davvero affascinante!
- Tecnico e simulativo
- Molto longevo grazie ai tanti luoghi in cui pescare

Contro
- Graficamente infelice
- Non molto avvincente (come nella realtà), soprattutto se non prendete nulla



Planet Voto
81

Se siete abbastanza strani (e tutti voi lettori di Planet dovreste esserlo, altrimenti leggereste altre riviste...), senz'altro apprezzerete l'ultima fatica Konami: un simulatore di pesca talmente serio che, dopo aver finito di giocare, sentirete la puzza di pesce in tutta la stanza!



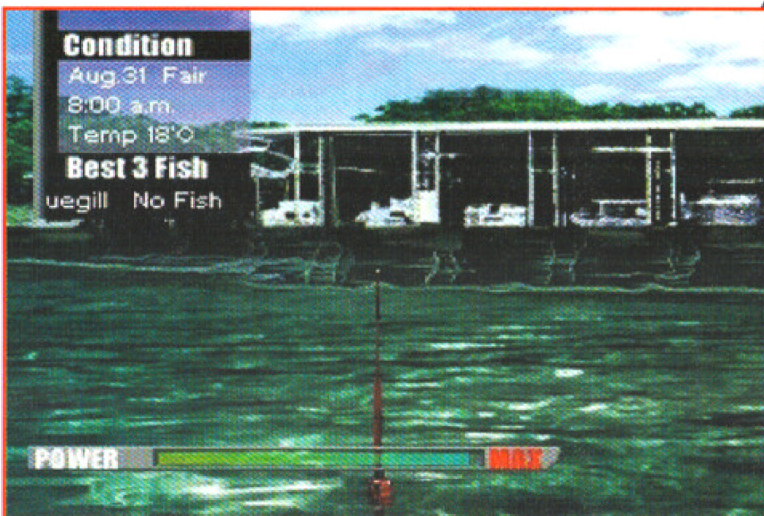
Fisherman's Bait giunge alla terza release... e ha ancora molto da dire. Il simulatore di pesca per eccellenza porta ancora una volta, nelle case di tutti gli appassionati, una simulazione accurata e fedele. Ovviamente non riesce a piacere agli appassionati veri, convincendoli e avvincendoli quanto il pescare vero; ma d'altronde nessuna simulazione ci riesce, né quelle di boxe, né quelle di golf, né di Formula uno, tantomeno quelle di volo.

MULINELLO, MULINELLO. SEMPRE QUELLO...

Pescare è uno sport molto particolare: non vi annoiate nemmeno se non prendete niente (e comunque, solo le pippe o gli sfigati tornano a casa senza pescato), ma non siete soddisfatti mai, perché poteva sempre andare meglio; questa brutta trappola è tuttavia avvincente, come ben sanno i veri pescatori. Fisherman's Bait riesce nell'intento di ricreare questi stati d'animo. È un simulatore accurato, fatto da chi, evidentemente, sa pescare. Premia la scelta della posizione, del lancio, dei movimenti della canna o con il mulinello...
Dopo aver preso un po' la mano con l'interfaccia e capito i lanci, sarà un vero piacere godere delle offerte del gioco. Ovviamente, assicuratevi di giocare nel perfetto silenzio: si sa che il rumore disturba i pesci...

E SE INVECE PENSASSIMO A UNA BELLA FIORENTINA?

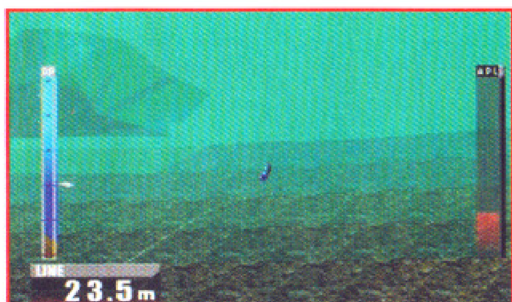
Il gioco prevede la scelta del luogo in cui pescare, tranne nella modalità Tournament. Dopo aver deciso anche la posizione, si stabilisce l'esca da usare e poi si lancia l'amo. Il momento è delicato, ovviamente, perché determina la posizione della lenza. Si decide la direzione della canna e poi l'intensità del lancio. Passeremo quindi alla visualizzazione tridimensionale del nostro amo e potremo agire sul mulinello, tirandolo o mollando. Inoltre, continueremo, sempre con la croce direzionale, a spostare la canna, ciò che costituisce una supplementare possibilità di movimento dell'amo.
Il comportamento dei pesci è bastardamente realistico, e da ciò deriva un'esperienza realistica e impegnativa; dopo un po' di tentativi e di insuccessi, corrette scelte porteranno risultati che ci faranno rimpiangere la virtualità del barbecue che potremmo fare.



▲ *Il mare in 3D è chiuso da 'pareti' bidimensionali; qui siamo davanti a una serie di Fisherman ormeggiati. Il posto ideale per pescare.*



Fisherman's Bait 3



Questa foto mostra bene il clipping e il fogging. Difetti inspiegabili, data la povertà dell'area e delle texture. Eppure è la stessa console su cui gira Wip3out!

AH, GIÀ, NON È PIÙ POSSIBILE. SOTTO ALLORA, CHE LA TOSCANA È GRANDE!

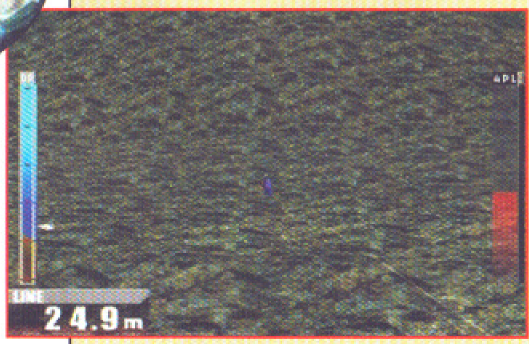
Il menu di avvio offre, oltre alle opzioni e al **Livewell** (la vasca con il pescato), la possibilità di scegliere fra la **pesca libera**, il **torneo** o la pesca di un **esemplare** mostruosamente **grande**. Poi si passa alla scelta del **lago** e della posizione da cui pescare; rimpiango un po' il prequel, che ci faceva spostare a piacimento con la nostra barchetta sulle lisce superfici acquee. Il realismo e la tecnicità della simulazione risaltano proprio quando abbiamo a che fare con tutti i settaggi: la posizione, l'esca. Addirittura dovremo fare i conti con l'**ora del giorno** in cui peschiamo, la **temperatura dell'acqua** e le condizioni **atmosferiche**! Mentre gestiamo la nostra canna, molti **indicatori** ci informeranno sulla profondità dell'esca, sulla lunghezza della lenza, persino sula **tensione del nylon** quando un pesce ha abboccato: troppo tirare con la canna ci farà... spezzare la lenza (???). Esiste un **controller** dedicato, a forma di canna da pesca; purtroppo non è dotato di force feedback per quanto riguarda la resistenza del pesce... Comunque, con il **Dual Shock** la giocabilità è ottima: lo stick destro può comandare il **mulinello**, le rotazioni della **levetta** serviranno proprio per il riavvolgimento o lo svolgimento della lenza. Peraltro, mai come in questo gioco le **vibrazioni** hanno un senso, replicando alla perfezione le sollecitazioni sulla canna che vengono provocate dal pesce. Il comportamento della **corrente** e le influenze che avrà sugli spostamenti dell'**amo** (e delle sue reazioni anche alle nostre varie sollecitazioni) sorprenderà per intelligenza e realismo.

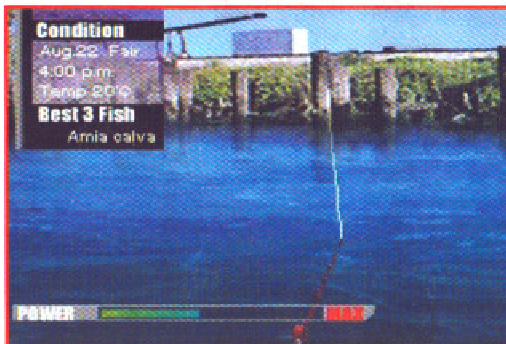


La scelta del lago e della posizione all'interno di esso.

LO SCHERMO DEL PESCATORE

Durante le fasi di pesca vera e propria, una serie di indicatori servirà per gestire al meglio la nostra azione peschereccia. In basso abbiamo lo scorrimento di un testo che ci ricorda le caratteristiche del lago in cui stiamo pescando e altre cose alle quali naturalmente non presteremo la benché minima attenzione. Sulla sinistra c'è lo scandaglio, che ci dice la profondità del lago, più un valore numerico relativo alla lunghezza della lenza in quel momento, lunghezza che ovviamente varia agendo sul mulinello.
Infine, a destra, c'è la tensione della lenza medesima: se è troppo alta, si spezzerà.





Stiamo lanciando la lenza, dopo aver deciso l'intensità del tiro grazie a una barra che ricorda molto i giochi di golf. Tanti elementi ricordano i giochi di golf, in questo FB3...

... E ANCHE SE NON È DI FIRENZE VA BENE LO STESSO, PURCHÈ SIA BELLA!

La tecnica audiovisiva di **Fisherman's Bait** è proprio amara. L'**audio** prevede l'eccitante incoraggiamento di due perfetti sconosciuti, che rompono la placidità sonora del lago; d'altronde ai pesci, muti per definizione, non basta la buona volontà per spezzare il silenzio. La **grafica** è poligonale, durante le fasi di pesca. Il fondale è ricoperto da texture infauste e gli elementi che troviamo non soddisfano l'occhio del giocatore... e nemmeno quello del pescatore, se è per questo. I **pesci poligonali** non sono per nulla belli a vedersi, e pescarli certamente arreca delle soddisfazioni a livello ludico, ma non estetico; non vi vanterete delle performances, non avrete alcun gusto a invitare gli amici per dir loro: "Guarda che bestia che ho tirato su!".
Però, sicuramente, vi divertirete.

Qui ci sono tre pesci, il più lesso dei tre ha abboccato. Adesso forza: non facciamo cavolate, non perdiamolo. Tiriamolo su.



LE SIMULAZIONI CHE VORREMMO AVERE

Nella speranza che questo box giunga nelle mani di Peter Molyneaux o di David Perry, ecco i simulatori che secondo me gareggerebbero con il nostro Fisherman's Bait quanto a stranezza, ma che avrebbero successo:
Il simulatore di idraulico – Vi ritrovereste a dover sistemare rubinetti, caldaie, vasche da bagno (magari con idromassaggio): stringi il bullone, sostituisci il tubo, usa il mastice... e non fare troppo rumore per non scontentare i clienti. Non avete il pezzo di ricambio? E se alla vecchietta si è allagata casa? E non fate aspettare troppo i vostri clienti, non lasciateli senz'acqua, non praticate nemmeno prezzi troppo alti, altrimenti la concorrenza...

Il simulatore di venditore di frutta – Scegliete la quantità di frutta in base alla clientela, alla stagione; prendete le fragole o la frutta esotica se vendete in un quartiere benestante, offrendo frutti più popolari se la richiesta è orientata differentemente. Gestite i rapporti con i fornitori per evitare che la merce vi vada a male, stabilite bene cosa esporre, dedicate tempo e risorse alla pulizia e all'aspetto del locale. Nel livello hard fareste pure i conti con il fisco.

Il simulatore di cuoco – "The cook – featuring Gianfranco Vissani" sarebbe il più appetitoso... Iniziereste preparando piatti come aiuto-cuoco, cucinando senza far aspettare troppo i clienti, regolando gli ingredienti e i tempi di cottura; finireste specializzandovi in una cucina regionale (toscana o emiliana?) con i suoi piatti tipici, gestendo il menu, accettando magari proposte da ristoranti prestigiosi. Previsti sequel con il pasticciere, il gelataio ecc.

Il simulatore di prostituta – Non vi sto a spiegare quale sarebbe il fascino di un gioco così...

Il simulatore di animale domestico – Ricordate: il cibo e il riposo vengono prima di tutti in questo ihctogamat (tamagotchi al contrario). Se siete un cane, fatevi valere quando l'indicatore 'pipì' raggiunge livelli di fastidio; al massimo, con X si abbaia, con Cerchio si fanno i bisognini... Fate le coccole ai padroni che non vi lasciano mai soli, divertitevi con i sottogiochi che vi regalano i vostri padroni, decidete se farli dormire di notte... Facciamo però attenzione, c'è il game over se ci abbandonano per strada! E se andiamo in calore? Al massimo, scappiamo.

Casa: **JVC**
Genere: **Simulazioni varie**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Submarine Commander

Planet Voto
60

di Matteo Pozzi

A favore
- Tematica particolare
- I combattimenti sottomarini sono ben riprodotti (per quel che ne so...)
- Sommergibile customizzabile

Contro
- Grafica inesistente
- Le fasi subacquee sono monotone
- Le fasi sulla terraferma rasentano la non-interattività

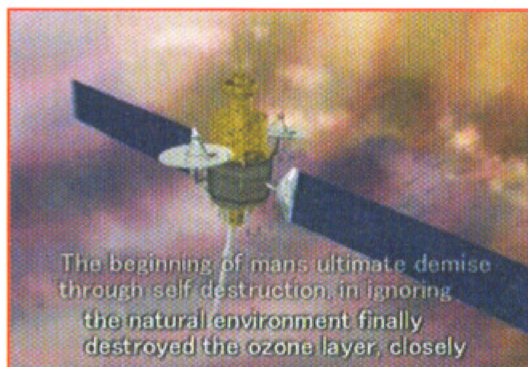


Siete stati fra i pochi (s)fortunati spettatori di quello che si dice sia stato il film più costoso della storia (175 milioni di dollari)? Quel Waterworld che nel '95 significò il declino della carriera di Kevin Costner? La storia di questo Submarine Commander è proprio la stessa...


La commistione dei **generi** sembra essere la principale tendenza che la nostra PlayStation ha impresso alla storia recente dei videogiochi. Pensate, per esempio, a **Resident Evil**: più avventura o più sparatutto? O a **Tomb Raider**: più avventura o più platform? In effetti, la classificazione per generi è solo un'etichetta di comodo, utile sia a chi i giochi li fa, sia a chi li recensisce, sia a chi ci gioca. Personalmente, trovo interessanti, al di là di singole e specifiche passioni, i giochi che riescono a sfuggire a un'unica definizione.
Submarine Commander, almeno, ci prova. Non che se ne sentisse la mancanza, ma si tratta del primo **simulatore di sottomarino** per PSX di cui vengo a conoscenza. E a ciò, la **JVC** aggiunge un tentativo di abbozzarci attorno una storia che sa tanto di **adventure**.

SARÀ 'STO BUCO DELL'OZONO...

Il gioco è ambientato in un **futuro** molto molto prossimo (si parla degli "inizi del ventunesimo secolo"). Secondo il più classico dei copioni cinematografici (vedi lo sciagurato **Waterworld**), l'inquinamento selvaggio ha causato un totale allargamento del **buco nell'ozono**. Le conseguenze sono quelle che tanti inascoltati scienziati, malgrado il menefreghismo di **Bush** e soci, prospettano tutt'oggi: aumento della **temperatura**, scioglimento dei **ghiacci polari**, innalzamento delle acque di quel tanto che basta per sommergere tutte le città e portare il genere umano a un passo dall'estinzione. La cosa comica è che la **presentazione** cerca di spacciarci per credibile il fatto che l'equipaggio del sommergibile nucleare **Syachi**, in missione di pace per conto delle **Nazioni Unite**, non si accorga dell'apocalisse che è avvenuta sopra le proprie teste e risalga un giorno tranquillamente in superficie per accorgersi con sgomento dell'avvenuto 'big change'. Maddai!



La presentazione prende le cose un po' da lontano...



I miei ragazzi: da sinistra a destra, quell'alcolizzato del navigatore, la gnoccona addetta ai siluri, l'operatrice radar, il capitano in seconda e una snella barista.

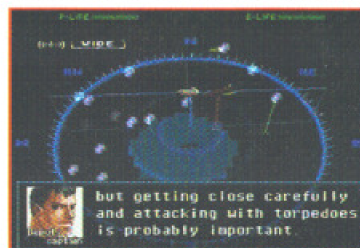
COSA CACCHIO STA SUCCEDENDO?

L'impatto che si rischia di avere col gioco vero e proprio è traumatico: senza che un **tutorial**, una schermatina di spiegazioni, un briefing ci spieghi un'acca, ci troviamo a comandare l'equipaggio del suddetto sommergibile nucleare, senza sapere dove siamo né quale sia il nostro obiettivo!
Il disorientamento è accresciuto anche dall'insipienza **grafica** espressa sul **monitor**: una

MONEY CAN'T BUY ME LOVE

Proseguendo nel corso del gioco, sarà possibile fare acquisti sempre maggiori nei due principali 'negozi' di Plant 9, il Torpedo shop e il Parts shop. Nel primo avrete a disposizione una varietà di siluri via via crescente (solitamente un nuovo modello dopo ogni missione), da quelli che rintracciano il nemico seguendo il rumore dei motori a quelli a frammentazione per metterne fuori uso il radar.
Nel secondo negozio potrete invece acquistare gli accessori necessari per potenziare le prestazioni del Syachi: motori ed eliche per aumentare accelerazione e velocità massima, timoni sagomati per un miglior controllo, corazze più resistenti, profili aerodinamici, vani-siluri aggiuntivi, mine e perfino un piratesco rostro per speronare e sventrare i sommergibili altrui. Basta averci il grano!





Il radar, ancor più che la bussola, è lo strumento perfetto per trovare la rotta nel disorientante spazio subacqueo.

Pagina mancante
(poster)

Pagina mancante
(poster)

Pagina mancante
(poster)

Pagina mancante
(poster)

monotona distesa di colore verde. L'inizio è però, da quanto ho capito, volutamente choc (ho automaticamente ripensato con una certa nostalgia a un inizio DAVVERO 'forte', quello di **Silent Hill**): vada come vada, ci ritroviamo presto attaccati da un altro sommergibile, che ci grazia però all'ultimo istante. Approdiamo così a quella che sarà la nostra base: l'isola artificiale di **Plant 9**.

PLANT 9 FROM OUTER SPACE

Approdati a Plant 9, faremo conoscenza dell'altra faccia di **Submarine Commander**, una **sezione a terra** organizzata secondo il canone adventure delle **schermate fisse**. C'è però ben poco da esplorare, e gli sviluppi della **trama** rimangono velleitari per una quasi totale assenza di interattività con l'ambiente e per la loro insopportabile noiosità: la storia procede per **monologhi** scritti a video e non skippabili, supportati dall'assoluta staticità della grafica. Da qui in poi, il gioco è tutto un'alternanza fra le formalità di Plant 9 (la capatina al **bar** in cerca di informazioni, un salto nei **negozi**, la ricerca di un nuovo compito da portare a termine) e la fase bellica in cui saremo chiamati a completare missioni che raramente si differenziano dal copione 'seek and destroy'.



Qualcosa mi dice che quella nave non farà una bella fine. Poi venitemi a prendere, se ci riuscite!

SE IL SITO DELLA JVC NON HA UNA SEZIONE VIDEOGIOCHI CI SARÀ UN PERCHÉ

La JVC, più che come software house, è celebre per essere stata sponsor storico dell'Arsenal e casa costruttrice del mio stereo, anche perché i titoli prodotti in questi anni di militanza nel mercato PSX non sono certo stati memorabili. Cerchiamo di ricordarne alcuni: la trilogia di Victory Boxing, ormai stesa dalla doppia concorrenza di Knockout Kings e Ready 2 Rumble, qualche piccolo titolo 'zero-grafica-



tutta-giocabilità' (un paio di Tetris, Mr. Domino, Yo Yo Puzzle Park, lo shooter per pistola Mighty Hits), il simulatore di volo di prima generazione Wing Over (cui si affiancano, a completare la coniugazione 'aria-acqua-terra' questi nuovi Submarine Commander e Panzer Front), la sulfurea avventura Vampire Hunter D e la co-produzione Acclaim per i due originali picchiaduro 'aerei' Psychic Force. A quando un giocone che ce la faccia ricordare anche per meriti videoludici?



L'oceano in tutta la sua infinita desolazione. Sarà meglio attivare il sonar per trovare qualche anima viva.

A 1000 PIEDI DI PROFONDITÀ SI È CIECHI, SENZA SONAR

Dopo aver armato ed equipaggiato il sommergibile nell'apposito **bunker**, ci ritroviamo finalmente a bordo. La **visuale** è interna, e in queste fasi non si può quasi davvero parlare di grafica perché tutto ciò che si vede è l'**acqua** nelle sue diverse sfumature di verde. Delle tracce compaiono di tanto in tanto: si tratta di altri corpi, che possono eventualmente essere quelli dei mezzi che siamo chiamati a combattere. Per riconoscerli e orientarci, è essenziale un buon utilizzo del **sonar**, disponibile in due 'versioni': una **beam**, a raggio, che ci permette di puntare e riconoscere precisamente un oggetto, e una **wide**, a onda, che scandaglia di fatto una buona porzione dello spazio che ci circonda.
Un altro dispositivo di orientamento è il **radar**, che ci mostra una ricostruzione tridimensionale della porzione di mare in cui stiamo navigando: indispensabile per definire la **rotta**. Infine, abbiamo il classico **periscopio**, che tornerà utile nelle missioni che coinvolgono imbarcazioni di superficie.



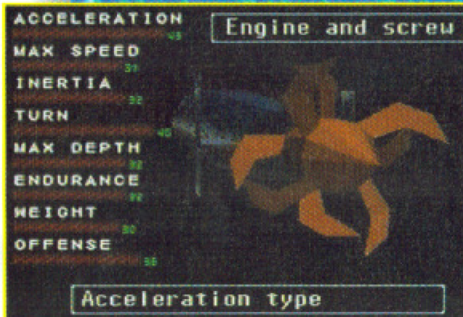
I siluri hanno un fastidioso tempo di caricamento, ma quando partono fanno sempre la loro porca figura.

MOTORI AL MASSIMO

Il **controllo** del sommergibile, in fondo, non è difficile come sembra: con la **croce direzionale** si sale/scende/gira, e con **R1** e **L1** si dà potenza ai **motori** per spostarsi rispettivamente avanti e indietro. Gli altri tasti, oltre a richiamare le citate funzioni, danno accesso a **menu** come quello per i **launch tubes** dei siluri. Inizialmente **quattro**, questi vani devono essere ogni volta caricati, e i loro sportelli aperti prima di poter far fuoco con il Tasto **X**. È solo in questi momenti, in cui o noi o il nostro avversario facciamo partire una **carica di siluri**, che la visuale passa all'esterno, mostrandoci eventualmente quanto vicino ci siano passati o quanto male ci abbiano fatto. Insomma, SC è un titolo che rinuncia in partenza alla spettacolarità di uno **sparatutto** in favore di una discreta serietà simulativa stemperata dal clima simpatico dei dialoghi a terra. La **noia**, però, è alla fine la vera vincitrice, per tutti i motivi citati. Ancora una volta, purtroppo, una realizzazione tecnica non all'altezza compromette una buona idea. Peccato.

E QUELLO GIALLO? IO LO VOGLIO GIALLO, IL SOTTOMARINO!

La personalizzazione del nostro sommergibile nucleare comincia ben prima dell'acquisto di nuovi e migliori componenti. Allo sbarco su Plant 9 fa seguito infatti un colloquio con l'apparente 'primo cittadino' della base, la bella e generosa Dock Master, ed è a questo punto che siamo chiamati a dare un nome diverso da Syachi al mezzo e da Hijikata a noi stessi. Fatto questo, dal Sortie bunker in cui riposa il nostro neo-battezzato bestione è possibile accedere a una schermata di modifica di alcune sue parti. Fra gli altri parametri, è possibile cambiarne lo stemma (fra 11 variazioni dei soliti stendardi marinari, il teschio, l'ancora ecc.) e il colore. Una cosa non mi è chiara: perché diavolo, se dipingo il sommergibile di bianco, ne miglioro l'accelerazione rispetto a uno blu, ma ne abbasso la velocità di punta? O perché, se gli do una mano di marrone, dovrebbe sopportare profondità maggiori di quelle che regge in livrea verde?





Nonostante tutti i tuoi falsi bersagli e la tua furbetta navigazione silenziosa, ti ho sgamato! Mi sento già in tasca le 5000 cucuzze promesse dalla Dock Master...

Casa: **3DO**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

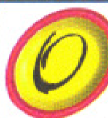
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**



Army Men Omega Soldier

DI MATTEO POZZI

Planet Voto



	1-10
Grafica	4
Gameplay	5
Sonoro	5
Longevità	6
Originalità	4

A favore:
- Si può giocare in due
- Bellina la storia
- Tradotto (e doppiato) in italiano

Contro:
- È sempre la solita roba!
- Brutta grafica
- I controlli e lo scrolling litigano fra di loro

PROVA PLANET

Ok: troppo facile ironizzare sul fatto che questa sia la quinta (l'ottava, a dar retta al sito della **3DO**) uscita della serie **Army Men** nel giro di un anno e mezzo. Per carità, la serialità non è, di per sé, un difetto. E poi a volte ci si dimentica di quanto sia dura la vita di una software house, fra concorrenza spietata, esorbitanti costi di produzione, saturazione del mercato ecc. Però, insomma: un minimo di buon gusto! Il qui presente **Army Men Omega Soldier** rappresenta infatti un passo indietro rispetto alle precedenti avventure dei simpatici (lo penso veramente!) soldatini di plastica verde che tanto successo sembrano riscuotere nella sempre guerrafondaia America.



Chi ha detto che ne ha abbastanza della serie di Army Men?

UN TUFFO NEL PASSATO

Più che di tuffo, sarebbe il caso di parlare di sprofondamento nell'ormai-non-più-tanto-recente passato dei videogiochi. Se ad alcune uscite per la nostra PlayStation si può ancora rimproverare un certo sapore di 16 bit, **Omega Soldier** va oltre e trova i suoi diretti ispiratori negli **shoot'em up** a scorrimento verticale dei primi anni Ottanta alla **Commando**. Il problema è che il riferimento non è puramente concettuale ma, a quanto pare, anche tecnico. In poche parole, la **grafica** è davvero arcaica! Come definire altrimenti particolari allucinanti come i **pixel** bianchi che fungono da proiettili o le tre **animazioni** in croce che caratterizzano buona parte dei soldati **nemici** (sdraiato, in piedi, morto, senza quasi



L'introduzione è uno dei rari momenti in cui viene mostrata una grafica decorosa.

animazioni di passaggio fra una posizione e l'altra!)? La sensazione, non fosse per qualche abbozzo di 'modernità' (le esplosioni, gli effetti di fumo e di scioglimento dei pupazzetti, qualche scorcio di paesaggio in 3D), è davvero quella di essere ripiombati ai tempi dei giochi su nastro magnetico...

L'ETERNA LOTTA FRA VERDI E MARRONI (??)

Ed è un peccato, perché alla fin fine, per quanto scarsamente originale possa essere, la **giocabilità** di uno **sparatutto cooperativo a due giocatori** resta teoricamente una delle soluzioni in assoluto più divertenti per un videogioco di impostazione **arcade**. A far ben sperare c'era poi lo spirito ironico e scanzonato della serie **Army Men** che, nel caso vi siano sfuggite le centinaia di pagine di recensioni degli ultimi mesi, narra le gesta di un improbabile **Esercito Verde** di soldatini di plastica (quelli con cui tutti ci siamo innocentemente baloccati in tenera età) eternamente contrapposto al nemico **Marrone**. In questo episodio, come la bella **introduzione** in CG (doppiata in italiano) ci spiega, i Verdi hanno un asso nella manica: il progetto **Omega Soldier**, che consiste nella fusione (letteralmente...) in un unico supersoldato delle abilità di combattimento dei sei eroi di guerra della **Compagnia Bravo** (e l'ironia sul luogo comune





Invece di stare qui a spararci, perché non ci mettiamo a prendere un po' di sole?

Combat School

Omega Soldier aggiunge purtroppo alla propria povertà tecnica anche una certa mancanza di **'extra'**. Il **menu** principale, infatti, permette solo di modificare le canoniche **opzioni su sonoro**, **controlli** e **livello di difficoltà**, di caricare una partita salvata (con la misera consolazione di poter dare un'occhiata a un paio di medaglie-patacche rifilateci in virtù delle percentuali di killeraggio) e di accedere alla modalità **Esercitazioni:** ah, interessante, percorsi di guerra con fasi sniper e cose così, penserete. Negativo: un'insensata corsetta fra sagomine inanimate e mucchi di sabbia. Mah...



della manipolazione del DNA che ossessiona la nostra attuale cultura - videogiochi compresi, vedi **Metal Gear Solid** o **Resident Evil** - è davvero apprezzabile).

OMEGA, UN PICCOLO RAMBO DI PLASTICA

Abbattuto in territorio nemico, il tormentato **Omega**, eventualmente accompagnato da un clone nelle partite a due giocatori, dovrà così farsi largo massacrando centinaia di soldati e mezzi avversari a colpi di **fucile**, **granate**, **bazooka**, **lanciafiamme** e un (banale) **Bio-Attacco** speciale. Il gioco è tutto qui: si corre per sedici lunghi **livelli** che scrollano verticalmente (e a volte, fastidiosamente, in diagonale) sparando, schivando le altrui raffiche e raccogliendo i soliti **power-up**. I **controlli** sono elementari (un tasto per sparare, uno per cambiare arma e uno per l'attacco speciale) ma il movimento del protagonista, già bruttino da vedersi, è reso spesso ingestibile dai conflitti con lo scorrimento del livello: si rischia così di rimanere 'incastrati' contro alcuni ostacoli o perfino ai limiti del quadro. Difetti terribili che pensavamo risolti dall'industria dei videogiochi una decina d'anni fa...

Casa: **Activision**
Sviluppatore: **Paradox**

Genere: **Platform**
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Le avventure di Simba

DI CHRISTIAN PETTINI

Si tratta di un passaggio praticamente obbligato: così fu sei anni fa, quando il gioco uscì per Super Nintendo e Mega Drive. Questa edizione si avvale della **grafica colorata** della PSX, e del poligono consentito dai chipponi performanti della macchina, per proporre un game moderno, ma sostanzialmente identico a quello del **1994**...

SIMBA, RE DELLA FORESTA, SI MANGIA LA MINESTRA O SI BUTTA DALLA FINESTRA

La cura **Activision** nella confezione di tie-in forti è un fatto ormai noto. Questo **Avventure di Simba** non fa eccezione, e gli unici difetti che possono essergli ascritti riguardano (come potete vedere consultando la scheda) la mancanza di **originalità** ed il livello di **difficoltà** che, basso, ne fa un prodotto indirizzato quasi esclusivamente a un pubblico infantile... ciò che non è incoerente, considerando il target del cartone animato. Si inizia con una **sequenza animata** di grande qualità, che richiama i migliori lavori del genere (**Tarzan**, **Hercules**, il recente **La carica dei 102**); il menu di avvio non offre nulla di sconvolgente, e così, pad in mano, ci gettiamo nell'azione!

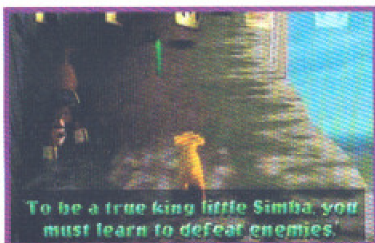


Niente di più classico: raccogliamo i bonus disseminati lungo le aree di gioco. Dopo averne incamerati cento, indovinate un po' che cosa succede?

IL RE MELONE

Il gioco si concreta in un banalissimo **platform**, come è stato già più volte ribadito. Lo scopo ultimo è quello di far progredire il giovane cucciolo fino a farlo diventare **Simba il Re**. Per far questo dovrà difendere la sua terra dai pericoli e dalle insidie. Per primo, dovrà combattere contro i nemici (le odiatissime **iene**, ma anche altri nemici fra cui alcuni leoni nostri simili – gulp!); poi dovrà raccogliere i **bonus**; e infine, dovrà crescere e diventare un 'leonone'. Lungo il cammino potrete raccogliere bonus sotto forma di **zampetta**, e inoltre, collezionando in ogni livello le lettere "S", "I", "M", "B", "A", sbloccherete i suggestivi **filmati** del cartoon, da rivedere eventualmente in seguito. Se tutto questo vi ricorda **Tarzan**, siete in malafede: lì la dinamica era bidimensionale...

Spesso ci dicono cosa dobbiamo fare. Qui ci stanno dicendo che, per diventare un vero re, dobbiamo imparare a disfarci dei nemici. Ma ancora siamo troppo piccoli per queste cose!!!





Non mancano sessioni e giochi che spezzano la monotonia platform, come in questo caso. Il feeling e la giocabilità rimangono, comunque, sempre gli stessi.

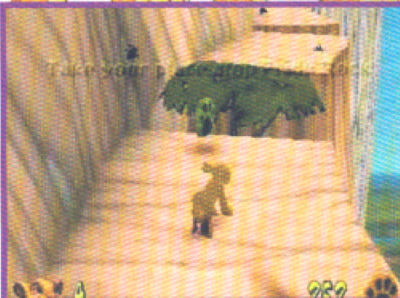
SAMBA IL RE LEONE

Nel gioco non mancano alcuni **mini-games** che spezzeranno l'azione creando un piacevole detersivo (diverso nel mio linguaggio malato). La **giocabilità** è buona, anche se alcune mosse importanti (il colpo in aria con il salto) sono un po' difficili da performare in uno spazio tridimensionale. Ma il sistema di controllo, specie con lo stick analogico, risponde sempre bene, e il movimento all'interno dell'area tridimensionale è molto convincente, attestandosi su livelli prossimi a quelli del capolavoro della categoria, **Spyro the Dragon**. L'azione, secondo collaudati schemi, può anche diventare **a scorrimento laterale** (come nel livello con il **Fuoco**) o anche dall'**alto**: un must, un elemento sempre gradito sin dai tempi del primo, grandiiissimo **Crash Bandicoot**. Ci sono in tutto **nove livelli** all'interno dei quali dovrete avanzare. Il gioco è abbastanza divertente da giocare, ma ha un ritmo non molto coinvolgente; sarà pure presentato come una grande avventura, ma a me non m'è sembrato che ci fosse l'epicità che è lecito attendersi da un titolo tanto pomposo e ridondante.

Il re Marco Leone

Il re leone è stato uno dei cartoon Disney di maggior successo; a una trama avvincente era unita un'ambientazione suggestiva, resa in modo splendido dagli artisti della Disney. La grafica... ehm, scusate... il look dell'Africa, con i suoi deserti e un sole che solo lì picchia con quella forza, è reso con una precisione cromatica ineguagliabile e commovente. Si tratta del cartone che ha incassato di più nella storia della Disney, ed è disponibile in videocassetta: un acquisto obbligato per tutti quelli che amano l'Africa, le storie belle, i cartoni Disney... per tutti, insomma!!!





Il sistema di controllo a prova di bomba non creerà alcun problema, ed eseguire i salti sarà sempre facile e intuitivo. Anche qui, dove si rischia di cadere dal burrone.

IL CARTONE DEL LEONE

La grafica del gioco è molto buona, grazie soprattutto alla solidità delle **aree**. Le texture che ricoprono gli elementi poligonali sono realmente molto buone, colorate e perfettamente definite. **Simba**, poi, è un prodigio di animazione, perché i suoi **movimenti** sono fluidissimi. Anche l'**audio** vanta voci molto ispirate, la cui qualità fa il paio con quella della grafica. Le **musiche** sono fedeli nello stile e nella qualità a quelle del cartone, creando un'atmosfera realmente piacevole.



Planet Voto

71

	Voto (1–10)
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	4

A favore:
- Bella grafica cartoon, colorata e ben definita
- Discreta giocabilità
- Il fascino di Simba non si discute

Contro:
- Mamma mia, comincio a odiare questi platform tutti uguali!
- Livello di difficoltà bassino, sfida poco intrigante

Casa: **Southpeak Interactive** Genere: **Racing** Blocchi memoria: **1**
Sviluppatore: **Sinister Games** Numero giocatori: **1-2** Compatibilità: **Dual Shock**

The Dukes of Hazzard II: Daisy Dukes it out

DI CHRISTIAN PETTINI



Si tratta di un **racing non competitivo** (senza traguardi o avversari) del tipo di **Driver**, ma la qualità è proprio tutt'altra! Il gioco qui presentato riprende un telefilm, **Hazzard**, che andò forte nello scorso millennio e che in effetti era abbastanza caruccio. Soprattutto – altro indice di colpevolezza – questo qui è un **sequel**; il primo episodio era veramente amaro e una seconda release è inspiegabile e ingiustificabile.

UN SEQUEL DI DUKES OF HAZZARD??? MA CHE GLI DICE IL CERVELLO A QUELLI DELLA SOUTHPEAK?

Il primo impatto è abbastanza negativo: una introduzione in CG ripete le gesta dei fratelli **Luke**, **Bo** e **Duke**, con una buona risoluzione ma a una lentezza esasperante; niente a che vedere con l'ottimo ritmo della serie televisiva. Il **menu d'avvio** vede diverse scelte: **opzioni**, **free tour**, **story mode** e un ben augurante **2 players mode**. Il free tour prevede che vi muoviate all'interno delle polverose strade della contea di **Hazzard** per un vostro masochistico piacere. Lo story mode, invece, finalizza le **corse in macchina**: una **trama** (illustrata da FMV 'alla moviola') giustifica la guida e spiega anche quelle che sono le **missioni** da compiere, tipo: arriva qui, raccogli questo, non farti beccare ecc.



In città la situazione grafica non migliora: guardate le texture quanto sono rozze! Un gioco 'cubista', ragazzi. Ma che ne vogliamo capire noi...

UNA GIOCABILITÀ PIÙ POLVEROSA DELLE STRADE DELLA CONTEA

La giocabilità è infelice: il controllo dei mezzi varia da vettura a vettura, e va dall'ingestibile al 'possa morì'. Gli effetti sulla guidabilità delle strade polverose della contea sono esasperati, più che guidare vi sembrerà di dover **afferrare un'anguilla** usando i piedi. Gli stick del **Dual Shock**, che regolano sia lo sterzo che l'accoppiata gas/freno, non aiutano molto la guida, ma almeno consentono di andare non troppo veloci e non perdere il controllo. Peraltro il **comportamento della vettura** è innaturale: vi taglierete spesso, chiedendovi come sia possibile che una macchina si comporti così. L'**IA** dei nemici è ridicola, ma nel vero senso della parola: vi verrà da ridere a guardare quanto è scemo il comportamento delle vetture controllate dal computer, che dovrebbero affrontarvi e invece si muovono



Il povero Generale Lee sgomma e si danna l'anima su queste fottute strade polverose; la guidabilità di questo mezzo non rende giustizia all'originale, hanno esagerato con la mancanza di tenuta!

come fossero guidate un gatto idrofobo. In effetti il gioco è divertente, perché fa ridere davvero... ma non credo che questo intento fosse voluto: DoH vuole essere un gioco di guida, non **Monkey Island**...

UNA GRAFICA DA GIOCO TERZOMONDISTA

Gli aspetti riguardanti la **grafica** costituiscono un ennesimo capitolo infelice. Il gioco non clippa ed è fluido, questo va riconosciuto. Ma l'**orizzonte** non è texturato, i poligoni vengono ricoperti da (granulosissime) texture solo quando il giocatore si avvicina, presentando altrimenti dei pessimi **monocromatismi**. La macchina sembra sospesa nel vuoto; per giunta nell'abitacolo entra la **polvere** che viene alzata dalle ruote: un gradevole 'effetto speciale'... sigh! La contea di Hazzard è molto monotona, sebbene presenti qualche volta alcune costruzioni interessanti. Quando si entra in **città**, poi, si assiste allo scempio dei palazzi, tutti uguali ma, soprattutto, **cubici**: non un terrazzino che sia uno, nemmeno a pagarlo! La conformazione delle **piste** è abbastanza varia, soprattutto è bella la possibilità di allontanarsi dalla strada ed **esplorare** alcune zone circostanti un po' come avviene nei rally di Colin Mc Rae. La **musica** è onesta, con musiche in stile **country**, unica nota positiva dell'interfaccia audiovisiva.

ASPETTO PROPRIO CON ANSIA IL TERZO CAPITOLO...

Ragazzi, capita che Planet non recensisca alcuni giochi di bassa qualità, per offrire ai lettori solo i prodotti migliori; in teoria questo titolo non sarebbe mai dovuto arrivare su queste pagine. Ma in questo caso la recensione era necessaria per adempiere a un compito importante: dovevamo avvertirvi di **NON COMPRARE** questo gioco. NON FATELO ASSOLUTAMENTEEEE!

La faccia sveglia di Bo è giustificata dalla inspiegabile marachella che sta per compiere: bucare le ruote della macchina dello sceriffo.

Vieni insieme a me

Il gioco offre alcune modalità per partite in coppia, a schermo diviso; una feature nuova, dal momento che il prequel consentiva solo modalità single play. Ci sono quattro modalità: una competizione classica, un demolishing (in cui eliminare l'avversario), una gara che vince chi tiene la bandiera per più tempo e un'altra in cui primeggia chi raccoglie più coppe. Concettualmente sono divertenti, ma risultano ingestibili: nella prima non si capiscono i confini che delimitano le piste, nella seconda ci sono poche inefficaci armi, la terza è alienante perché le aree di gioco troppo grandi non possono far vincere il giocatore che deve recuperare la bandiera e, nella quarta, il computer che segna le coppe raccolte è piazzato DAVANTI alla macchina, compromettendo la già scarsa visuale della pista.



In due, nonostante le simpatiche modalità, non ci si riesce proprio a divertire per colpa di alcuni difetti davvero terribili, tipo la mancanza di visibilità o la poca chiarezza della conformazione della pista.

Planet Voto



Grafica	4
Gameplay	5
Sonoro	4
Longevità	5
Originalità	4

A favore:
- È un po' migliorato rispetto al passato
- Si può giocare in due
- È ricco in termini di mezzi da guidare

Contro:
- Tutto quello che vi viene in mente: la grafica, il sistema di controllo, la longevità, il sonoro, i FMV, i caricamenti... un gioco terrificante



Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
SCEE	**Picchiaduro a scorrimento**	1-4	no (solo inglese)	Dai 15 ai 30 anni

THE BOUNCER

Picchia, ma fai alla svelta!

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno





PS2 VOTO

65

Una grafica di gran classe non basta per risolvere i problemi di gameplay e longevità.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	8
Gameplay	5
Audio	7
Longevità	5
Originalità	6

La nuova frontiera dei videogiochi sembra essersi focalizzata sui film interattivi: ma può un gioco che si definisce 'film interattivo' durare quanto un film vero? A dieci volte il prezzo del biglietto?!

A favore
- Grafica strepitosa, la migliore vista finora su PS2
- Supporta il Dolby Surround 5.1
- Divertente se giocato in quattro

Contro
- Assolutamente corto, con diversi problemi di inquadratura e gameplay sotto la media
- Caricamenti e salvataggi che interrompono costantemente il flusso di gioco
- Guardi un filmato, combatti, salvi, guardi un altro filmato, combatti ancora, salvi... avanti così fino alla fine del gioco
- Non si può regolare il livello di difficoltà (il gioco è molto facile)

The Bouncer è un picchiaduro a scorrimento nella vecchia tradizione di **Double Dragon** e **Final Fight**. Prodotto dalla Square e sviluppato dalla **DreamFactory**, il gioco è tecnicamente superlativo. Graficamente è la migliore cosa che sia mai uscita finora per PS2; il supporto per il pad analogico è completo e il sistema di **progressione** dei personaggi è ben realizzato. Purtroppo il gioco è troppo corto per renderne conveniente l'acquisto: non c'è proprorzione tra il prezzo e il tempo di gioco! Se vogliamo, però, visto che la sezione **multiplayer** supporta fino a quattro giocatori, l'equilibrio è meno precario e forse **The Bouncer** potrebbe ancora avere una chance....



Graficamente, The Bouncer è il massimo che possiate trovare per PS2.

BUON COMPLEANNO!

La giovane **Dominique** è infatuata di **Sion**, uno dei tre buttafuori del bar Fate. Il giorno dell'anniversario di Sion come buttafuori del Fate, però, Dominque viene rapita da alcuni misteriosi soldati che fanno parte della corporazione **Mikado**. Ecco che **Sion**, **Volt** e **Kou** si lanciano allora all'inseguimento dei marrani per salvare la giovane Dominique. Ovviamente, sotto c'è molto di più di quello che sembra, e la storia prenderà deviazioni particolari, svelando pian piano tutte le sue torbide pieghe. La **meccanica di gioco** è semplice (fin troppo): una sequenza filmata vi introduce alla situazione in cui state per cacciarvi; successivamente sceglierete quale dei tre bouncer usare e quindi combattete. Normalmente il tempo che impiegate per combattere è inferiore alla durata del filmato, quindi vi lascio immaginare che divertimento! Dopo ogni combattimento otterrete dei **punti bonus** che potrete assegnare al personaggio che avete appena usato, facendolo **crescere** e facendogli imparare nuove mosse proprio come in un RPG. In questo modo sarete costretti a giocare tutto **The Bouncer** almeno tre volte per poter 'completare' tutti e tre i lottatori e anche per scoprire di volta in volta dettagli in più sulla misteriosa storia.

IL MEGLIO DEL PICCHIA-PICCHIA

Questo Story Mode è però giocabile da **un solo** giocatore, nonostante il fatto che tutti e tre i bouncer siano nello stesso istante sullo schermo per la quasi totalità del gioco. Fortunatamente esiste una **modalità multiplayer** che trasforma **The Bouncer** in un picchiaduro per quattro giocatori (con multitap). Dal punto di vista della **grafica**, **The Bouncer** è senz'altro il meglio che si possa trovare attualmente in circolazione per console. Personalmente non avevo mai visto una cosa del genere, e sono piacevolmente impressionato da quello che la PS2 può fare: potrete vedere l'espressione di **Sion** che si illumina, cambiando i tratti somatici, quando vede che Dominque è sana e salva; il **doppiaggio** in inglese è allo stesso livello, con la recitazione degli attori ai massimi livelli; ecco, forse i dialoghi sono un po' scontati... Il suono è altrettanto bello e **The Bouncer** è il primo gioco a supportare completamente il **Dolby Digital 5.1**. **The Bouncer** ce lo hanno voluto far passare per film interattivo; ma allora mettetelo a un prezzo da DVD, tipo quaranta mila lire: così sì che i conti tornano!

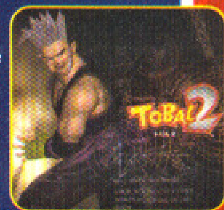


L'effetto di sfocatura che permea tutto il gioco rende i tratti dei personaggi e degli elementi di contorno più morbidi.



TETSUYA NOMURA E DREAMFACTORY

Il disegnatore che si è occupato di creare i personaggi e gli scenari del gioco è Tetsuya Nomura: questo esimio personaggio ha lavorato, tra le altre cose, su Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII e Parasite Eve. Gli sviluppatori del gioco, invece, sono i DreamFactory che hanno sviluppato in passato Tobal No. 1 e Tobal 2, due picchiaduro tecnico/alternativi, ed Ehrgeiz, altro picchiaduro che ha come protagonisti gli eroi della saga di Final Fantasy.



Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione: sì	Target:
Sony	Azione	1	(opzioni e sottotitoli)	Dai 18 ai 35 anni

EXTERMINATION

Festival splatter su PS2!!

di Lucio Prosperi

PS2 VOTO

83

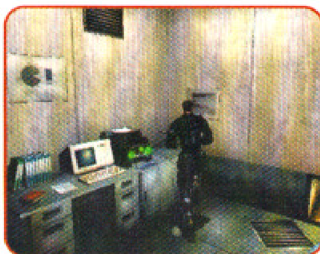
Niente di nuovo sotto il sole, ma un gioco coinvolgente e molto d'atmosfera, con abbondante spreco di sangue.



Mostri, mostri e ancora mostri... il tutto condito con abbondanti spruzzate di sangue e una puntina di horror.



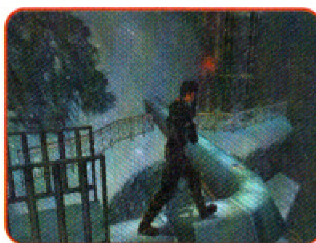
Al momento di decidere di realizzare un videogioco ci si trova davanti a due possibili strade: scegliere un prodotto il più possibile originale, oppure guardarsi un po' intorno e 'raccattare' qualche idea qua, qualcun'altra là... *et voilà*, il gioco è fatto! Quelli della **Sony** hanno scelto questa seconda opzione: **Extermination** è infatti un mix tra la serie di **Resident Evil** e **Metal Gear Solid**, con qualcosa di **Dino Crisis**. Questo non vuol certo dire che il prodotto non sia valido, anzi!; semplicemente, non possiede praticamente nulla che non sappia di già visto. A sua parziale attenuante c'è il fatto che per PS2 i succitati titoli di **Konami** e **Capcom** non sono ancora usciti...



Facciamo un po' d'ordine in questi uffici... Ma la donna delle pulizie è in vacanza?

CREATURE ORRENDE E DISGUSTOSE

Dal punto di vista della trama gli sviluppatori si sono 'liberamente ispirati' a uno qualunque dei tre capitoli di **Resident Evil** o al primo **Dino Crisis**. Vi troverete a vestire i 'tattici' panni di un agente speciale di nome **Dennis**, inviato in missione all'interno di un laboratorio di ricerca nella ridente località di **Terra Desolata**, in provincia di **Antartide City**. Evidentemente i ricercatori hanno 'ricercato troppo' e si sa che a voler prendere il posto della natura, poi, qualcuno prima o poi ne pagherà le conseguenze. Nella fattispecie, a pagare dazio sono stati gli stessi studiosi, dei quali si sono perse le tracce da qualche giorno. Appena arrivati a destinazione capirete immediatamente il perché le comunicazioni radio restavano senza risposta... tutti gli occupanti il laboratorio sono un po' troppo morti per avere la possibilità di parlare.



Passaggio delicato... non guardate di sotto se soffrite di vertigini!

La loro fine, inoltre, è stata particolarmente brutta, visto che aggirandovi per i corridoi troverete la **testa** del dottor Smith nell'ala est e i rimasugli del suo **sterno** nella ovest... Una della caratteristiche su cui **Extermination** punta in modo deciso è l'abbondanza di situazioni truculente, con un forte accento sulla presenza di creature disgustose, che ben rappresentano lo stereotipo di 'essere geneticamente mutato male e senza curarsi minimamente delle apparenze'. Graficamente **Extermination** rende al meglio questa situazione, con i **mostri** che sono ben realizzati e che si inseriscono alla perfezione in ambientazioni semi-distrutte, ben definite e decisamente d'atmosfera. Per ben riprodurre l'impostazione 'da film' l'azione è spesso intervallata da **sequenze filmate** – realizzate in modo più che discreto - in inglese (ma sottotitolate in italiano) e mai troppo presenti o invadenti.

TRASFUSIONE DI SANGUE

Grande cura è stata riservata al vostro **arsenale**, composto da un **fucile d'assalto** che nel corso del gioco potrete upgradare, selezionando di volta in volta il componente più adatto alla situazione. Molto utile è senz'altro il **mirino laser** con fascio di luce incorporato (reso da un effetto davvero spettacolare, con i riflessi calcolati in tempo reale), che permette di scrutare nelle zone particolarmente buie e tempestose... La presenza di un sacco di situazioni in stile **splatter**, poi, contribuisce a creare quella tensione e quel senso di gore che sembrano piacere tanto a tutte le generazioni di giocatori. Bisogna ammettere, però, che alcune scene sono piuttosto 'forti' e sebbene ormai siamo abituati a tutto, i più sensibili potrebbero infastidirsi.



Con il visore è più facile inquadrare i nemici.

ADDIO, MIA CONCUBINA

Fin qui gli aspetti positivi... ma **Extermination** non è purtroppo esente da pecche! Oltre alla già citata mancanza di originalità, è il **sistema di controllo** a essere sotto il mirino delle critica. Lo **stick** sfrutta in modo discreto (ma non precisissimo) il fatto di essere **analogico** (spostatelo appena e vi muoverete molto lentamente, di più e accelererete, purtroppo senza nessun passaggio intermedio...), ma infastidisce non poco l'impossibilità di muoversi una volta imbracciato il fucile e presa la mira. La mancanza degli **spostamenti laterali** chiude il quadro di una realizzazione un po' deficitaria da questo punto di vista.

Tutto sommato, però, il gioco della Sony è in grado di regalare grandi soddisfazioni, soprattutto se ci si lascia coinvolgere dall'**azione** e dall'**ambientazione** carica di tensione. Si tratta di un prodotto che può tranquillamente farvi compagnia, almeno fino all'uscita di **Metal Gear Solid 2** o di **Resident Evil 4**.

A favore
- Trama non originale ma coinvolgente
- Ottima atmosfera
- Graficamente ben fatto, con un sacco di mostri brutti, sporchi e cattivi

Contro
- Sistema di controllo non impeccabile
- Vietato ai 'deboli di cuore'

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
SCEE	Simulazione varie	1	sì (testi)	Dai 18 ai 35 anni

SKY ODYSSEY

Volare! Ooo-o! Sparare? No-no-no-no!

di Alessandro 'Pitone Seccafieno

A favore
- Divertente e longevo
- Tante modalità di gioco
- Bel modello fisico di volo

Contro
- Numerosi bug grafici
- Solo single player
- Non si spara a nessuno!

PS2 VOTO

80

Divertente, longevo, con tante modalità di gioco e un modello di volo realistico e appassionante. Qualche problema grafico, d'accordo, ma non inficia di certo il ristultato finale!

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	6
Gameplay	7
Audio	7
Longevità	7
Originalità	7

Può un simulatore di volo essere divertente anche se non c'è l'ombra di un'arma sul vostro aereo? A) Sì; B) No; C) Proviamolo; D) Sì, occhéi, ma dov'è il tasto di sparo?

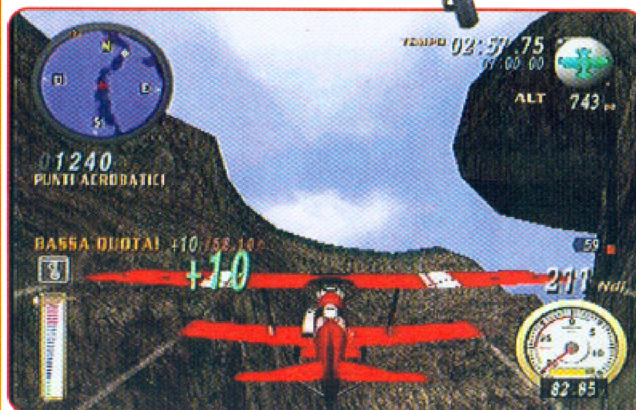
Sì, avete capito bene: in **Sky Odyssey** non si spara a niente e a nessuno. Trattandosi di una precisa scelta di gioco, questa caratteristica non è criticabile, quindi evitiamo di dire "Fa schifo!" solo perché non potete provare il brivido di inquadrare un nemico nel mirino. O la dolce sensazione di accarezzare il tasto della mitragliatrice...! O il sublime piacere di vedere un razzo che parte da sotto l'ala e si dirige sul bersaglio! O il divertimento di vedere che il nemico si prodiga in mille e una manovra per evitare i nostri colpi, ignaro che diventerà solo un'altra X sulla nostra fusoliera... Persino mia madre, che mi guardava mentre giocavo, dopo un po' che mi esibivo in evoluzioni aeree, mi fa: "Ma... quand'è che inizi a giocare?" e io: "Ho già iniziato, ma': devo trovare il pezzo di una mappa segreta". "Ah. E non devi ammazzare nessuno per farlo?". Ho detto tutto.

CACCIA AL TESORO

Sky Odyssey parla proprio di questo, di trovare cioè i diversi pezzi di un'antica **mappa del tesoro** sparsi sulle isole di un fantomatico **arcipelago**. A bordo di uno degli **undici velivoli** a vostra disposizione, dovrete andare dal punto A al punto B attraverso cieli tempestosi, ma anche **rifornirvi in volo** per una perdita di carburante, volare attraverso strette **caverne**, soccorrere una **mongolfiera** in difficoltà, cavalcare **correnti aeree**, superare altissime **catene rocciose** e atterrare su una **portaerei** nel mezzo di una tempesta.



Ho il malsano istinto di bombardare quel villaggio... devo fare un po' di vacanze.



Un bell'aereo in perfetto stile Barone Rosso... Adesso, signori e signore, mi esibirò in evoluzioni senza precedenti e che vi lasceranno senza fiato.

La normale routine di un pilota-cacciatore di tesori come ce ne sono tanti al mondo... Potrete portare a termine le vostre ricerche volando su un **biplano**, un aereo un po' antiquato per quello che vi aspetta, ma sempre dotato di grande fascino. O preferite un **jet**? O vi trovate meglio con un piccolo **Cesna** da acrobazie? Questi e altri ancora i velivoli di **Sky Odyssey**, tutti dotati delle loro caratteristiche upgradabili a seconda degli esiti della vostra missione; potrete cambiare ogni pezzo del vostro aereo preferito e arrivare persino a ridipingerlo! Ovviamente, anche la **manovrabilità** degli aerei cambia in funzione degli upgrade, ma soprattutto delle caratteristiche generali del **modello di volo**. Trattasi della riproduzione accurata delle leggi fisiche che regolamentano il volo: Principi della Termodinamica, Legge di Gravità e altri mal di testa del genere. Questo significa che se salite troppo di quota senza abbastanza velocità, rischiate lo **stallo**; significa anche che volando contro vento consumate più carburante; e significa anche che se toccate con un'ala la parete di un canyon, rischiate di schiantarvi, o quantomeno danneggerete l'aereo. Alla fine della missione lo stato del vostro velivolo conterà nell'assegnazione del **punteggio globale**, insieme al **tempo impiegato**, ai **checkpoint** superati e alle **acrobazie** eseguite.

COSA SI FA VOLANDO...

Sky Odyssey fornisce altre modalità di gioco: **Target**, nella quale dovrete volare attraverso diversi **anelli** in sequenza in un tempo limitato. **Free Flight**, la modalità di **volo libero** nella quale potrete allenarvi e testare i vostri aerei modificati. La migliore è senz'altro **Sky Canvas**, nella quale dovrete cimentarvi a pitturare il cielo aprendo e chiudendo la **bombola del gas colorato** al momento giusto, in modo da poter scrivere nel blu quello che volete, anche le parolacce. Se ci riuscite.

MISSION IMPOSSIBLE

Una delle missioni più divertenti è quella nella quale dovrete rifornirvi da un treno in corsa per via di una falla nel vostro serbatoio. Ecco come fare: appena decollati dirigetevi verso la stazione ferroviaria per inanellare il primo checkpoint. Virate subito a sinistra seguendo i binari del treno e, non appena arrivate in vista del convoglio, diminuite la manetta. Non fatevi prendere dalla tentazione di arrivare sparati come un razzo perché avete poco carburante e ne sprechereste molto cercando di riallinearvi col treno. Appena arrivati all'altezza dell'ultimo convoglio (il primo per voi che arrivate da dietro), premete Triangolo per agganciarvi e cominciare il rifornimento. Anche quando il treno imbocca la prima galleria, rimanete agganciati al tubo del carburante: c'è abbastanza spazio per manovrare anche sotto il tunnel. Una volta che avrete fatto il pieno, continuate a rimanere agganciati più che potete perché la falla nel vostro serbatoio c'è ancora; controllate la mappa, e quando vi sentite sicuri di poter arrivare con sufficiente carburante all'aeroporto, sganciatevi e volatevene via.

Casa: THQ	Genere: Gioco di ruolo arcade	N° giocatori: 1	Traduzione: no	Target: Dai 18 ai 30 anni

SUMMONER

Volevate un GDR? Eccolo!

di Christian Pettini

PS2 VOTO 85

Ha un'ambientazione non originale, ma molto solida e una storia tesa; gameplay notevole, ma non mancano difetti grafici e incertezze nei combattimenti

	1-10
Grafica	7
Gameplay	7
Audio	6
Longevità	8
Originalità	7

Il miglior gioco di ruolo attualmente disponibile per PS2 è questo Summoner. Azione, strategia, oggetti, magie, numerini: non manca nulla!

Summoner era uno dei titoli più attesi in questi primi fertili mesi di vita della console: l'annunciata unione di atmosfere fantasy ricche di magia, la vastità , la struttura complessa ed elaborata... molti elementi, insomma, facevano salire la 'febbre d'attesa' per questo game. Siamo in un mondo fantastico e interpretiamo Joseph, un 'summoner' (ovvero un uomo dotato di eccezionali poteri di evocazione) nel cui passato ci sono atrocità e violenze. Ci siamo ritirati in un tranquillo paese, ma la vita viene sconvolta degli accadimenti narrati nell'intro: l'ira del re si scatenerà sul piccolo villaggio dove viviamo, e capiremo di non avere altra scelta che la lotta.

PER I PATITI DEI TGR... EHM... DEI GDR

Iniziamo a controllare Joseph all'interno del villaggio in fiamme. L'avvio è un po' lento, ed è bene fare un pò di pratica, come suggerito. Il gameplay è quello di un gioco di ruolo arcade. Il controllo è diretto: parleremo con persone, combatteremo, raccoglieremo oggetti (fra cui i più importanti sono gli anelli, che permettono le evocazioni).
Il sistema dei combattimenti è ostico, almeno sulle prime.
È stato scelto un sistema di lotta ibrido e poco chiaro: si svolge con il sistema dei turni, ma i turni propri e del nemico si sovrappongono.
I comandi di battaglia si impartiscono con il tasto X, e per estendere la durata dei turni serve concatenarli fra di loro premendo la croce direzionale quando appare un simbolo sulla testa del protagonista.



LO SPAZIO C'È MA NON SI VEDE

La natura stessa del gioco miscela elementi di strategia e di azione, creando un tutt'uno complesso ma armonico: la gestione del personaggio rispetta la natura GDR e quella arcade, rispettando la coerenza dell'impostazione e risultando decisamente snella e convincente.
Ci sono i menu con gli oggetti, le magie e gli item, e le abilità, e sono anche ricchi e complessi; ma tutti si scorrono in modo semplice e intuitivo, senza la legnosità dei giochi di ruolo classici. I tasti del Dual Shock consentono di accedere prontamente ai diversi menu e le informazioni, vitali per un GDR, sono disponibili con chiarezza e a vista d'occhio.



La magnificenza di alcuni edifici regala momenti di intenso coinvolgimento. Vi sentirete un pò Conan e un po' re Artù!!!

UN MONDO FANTASY POLIGONALMENTE UN Pò DEBOLE

Le locazioni non sono originali, perché si ispirano a quelle classiche di un mondo fantasy: i villaggi, le città, i castelli e poi mari, foreste, fiumi... Pur peccando sotto il profilo dell'originalità, però, risultano efficacemente evocative. Dal punto di vista tecnico la console non è sfruttata in modo convincente: le locazioni esterne soffrono di un brutto effetto-nebbia che cela l'orizzonte.
Le texture sono buone e i personaggi sono molto belli e particolareggiati, così come il campionario di nemici e di creature ostili. L'audio offre musiche sempre adeguate all'azione in corso, il cui commento supera, per coinvolgimento, quello prodotto dalla grafica.



La telecamera può esser spostata molto liberamente; se inquadra i personaggi, mostra un livello di dettaglio abbastanza buono.

A favore
- Trama ricca e molto coinvolgente
- Ottima ambientazione
- Notevoli la ricchezza degli elementi e la profondità di gioco

Contro
- Il sistema di combattimenti 'ibrido' è abbastanza ostico, specie sulle prime
- Il gioco clippa: l'orizzonte è celato da una brutta nebbia nelle locations esterne
- I dialoghi sono frequenti e annosi

LA SACRA NEBBIA

**Chi ama le atmosfere di Summoner non può che amare anche un grande romanzo fantasy, quel *Signore degli anelli* scritto dal mio padre morale, J.R.R. Tolkien.
Si tratta di un libro pieno di poesia e dolcezza, nel quale si rispecchiano tanti valori (lo scontro fra bene e male, la fedeltà, la lealtà, la giustizia) radicati dentro al miglior coscienza europea. Si tratta di un libro che ciascuno di voi deve leggere; io l'ho già fatto tre volte. Mai, MAI un'esperienza mi ha dato tanto.**

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Sony	Racing	1-2	sì	Dai 15 ai 30 anni

Un canguro con le ruote?



ATV QUAD FREESTYLE

di Lucio Prosperi

La nostra amata Play2, questa volta, ci mette in sella sulla nuova e spericolata moda 'made in USA': il quad...

PS2 VOTO

82

Davvero una bella sorpresa! **ATV Quad** è ben fatto, ma soprattutto molto, molto divertente e vario



Si può scegliere, nella vita, di fare il **pilota**. Si può anche scegliere di guidare vetture di Formula 1, motociclette, macchine da rally... o quad. I **quad** altro non sono che un bizzarro incrocio tra mezzi differenti. In sostanza sono **moto con quattro ruote**, tanto per farla breve. La loro caratteristica principale è quella di essere dotate di **sospensioni** molto reattive, che consentono di 'attutire' salti incredibili e rimbalzare a mo' di canguro per le piste. I **tracciati**, poi, sono studiati proprio per esaltare questa peculiarità, con tutta una serie di **dossi**, **cunette** e **rampe** che permettono di svolazzare di qua e di là.

ESSERE O NON ESSERE

La prima cosa che si nota, una volta entrati nel menu principale, è la presenza di moltissime **modalità di gioco** differenti: si parte con il classico **training**, per arrivare alla **carriera** (opzione grazie alla quale si possono sbloccare un sacco di succulenti bonus). Tra le due modalità se ne posizionano altre quattro: **Maxxis Nationals** (una serie di percorsi – non tutti disponibili dall'inizio – all'interno di varie ambientazioni caratterizzate da condizioni climatiche differenti), **Stadium Supercross** (vari tracciati inseriti all'interno di apposite arene), **Freestyle Competition** (piena libertà di movimento) e **Cross Country Enduro** (piste contraddistinte da tutto un susseguirsi di checkpoint, da attraversare in fila seguendo una freccia).



Per arrivare a valle, o si prende l'ovovia o ci si getta con il quad.

Dal punto di vista della scelta, dunque, la varietà fa concorrenza alle portate di un pranzo di nozze. Inoltre, ogni singola modalità è contrassegnata dalla presenza di **circuiti differenti**, cosa che contribuisce non poco a elevare la longevità di gioco. Non manca, come in ogni racing game che si rispetti, la possibilità di scegliere l'**abbigliamento** del proprio pilota (si può deciderne anche il **sesso**!) e il tipo di **quad**. Ognuno ha proprie caratteristiche che lo rendono più o meno manovrabile, veloce e sicuro.

LA QUESTIONE SI RIBALTA

I bizzarri mezzi che si guidano in **ATV Quad** hanno la caratteristica di ribaltarsi con una certa facilità. Spiccando salti particolarmente lunghi e impegnativi, infatti, correte costantemente il rischio di finire a gambe all'aria, con conseguente perdita di tempo prezioso. Il gioco però mi sembra 'esageri' un po' da questo punto di vista, in considerazione del fatto che trovarsi col muso nella polvere è troppo facile. Non avendo mai guidato davvero uno di quei 'cosi', però, non posso sapere se anche nella realtà è così, perciò mi limito a segnalarvelo!

Dal punto di vista grafico **ATV Quad** non è affatto male: i mezzi sono ben realizzati, l'effetto delle **sospensioni** è spettacolare, così come i movimenti del pilota. Le ambientazioni sono ben caratterizzate dalla presenza di climi molto differenti (dalla **neve** al **deserto**, passando per una sorta di **foresta pluviale**) e da **sfondi** ricchi (anche se non sempre, perché alcuni stage sembrano un po' spogli...).

Le moto si controllano che è un piacere, grazie a una risposta ai comandi semplicemente perfetta e una velocità mai minata dal minimo rallentamento. Ogni gara è poi accompagnata da una **colonna sonora** molto 'metal' – con pezzi di gruppi storici come **Anthrax** e **Soundgarden** – che vi spingerà ad alzare il volume (a patto che apprezziate il genere!) e a pigiare il dito sull'acceleratore.

SALTIMBANCO

Tutti questi aspetti contribuiscono a fare di **ATV Quad Freestyle** un buon titolo dal punto di vista tecnico, ma soprattutto un prodotto divertente. Correre saltellando di qua e di là è molto gratificante - anche grazie alla buona Intelligenza Artificiale degli avversari, che costituiranno sempre una sfida impegnativa – soprattutto sfruttando la possibilità di sfidare un vostro amico, grazie al mai sufficientemente lodato **split-screen**. In altre parole **ATV** è un prodotto ben fatto e che vi regalerà un bel po' d'ore di divertimento... e – in tutta sincerità – cosa si può chiedere di più a un videogioco?



Seguite le frecce per raggiungere i vari checkpoint.

A favore
- Divertente ed estremamente giocabile
- Un sacco di musica heavy metal (a chi piace...)
- Molte modalità diverse
- Graficamente davvero ben fatto

Contro
- Alla lunga finisce con l'essere un po' ripetitivo
- Un sacco di musica heavy metal (a chi non piace...)
- Effetti sonori stile 'simulatore di zanzara'

OLIO O BURRO?

Prima di gareggiare avrete la possibilità di scegliere il mezzo che preferite – valutando attentamente le varie prestazioni – e se controllare un pilota maschio o femmina. Questa differenza, piuttosto netta dal punto di vista estetico (avete mai sentito parlare delle api e dei fiori?) non ha però alcuna conseguenza sulla giocabilità o sulla manovrabilità del quad. Evidentemente alla Sony non hanno voluto fare nessun tipo di discriminazione...



Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
3DO	Sparatutto 3D	1 o 2	Sì	Dai 10 ai 15 anni

Scontro fra titani

ARMY MEN-SARGE'S HEROES 2

di Marco Magni

PS2 VOTO

45

Con un voto del genere ogni commento è assolutamente superfluo... o no?

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	3
Gameplay	2
Audio	4
Longevità	2
Originalità	3

A favore
- L'idea che venga presto dimenticato!

Contro
- La grafica, il sonoro, la giocabilità e l'idea che sta alla base del gioco. Vi basta?

L'idea è quella di mettere a video i soldatini della nostra infanzia. Però, a quei tempi, almeno ci divertivamo!

Questo mese ci troviamo al cospetto del terzo gioco della **3DO**. Ci sono tre possibilità. La prima: sono una software house **prolifica** e ricca di creatività; la seconda: hanno **300** programmatori per fare 15 giochi l'anno; la terza: i loro games sono **poco originali** e realizzati 'frettolosamente'... Indovinate un po' qual è quella giusta?

SOLDATINI SPARSI SUL TAPPETO

Ai tempi dei soldatini li tenevo gelosamente sempre nella mia stanza, perché era possibile che mia madre li aspirasse con l'aspirapolvere, oppure che finissero sotto ai mobili. Nella mia camera, invece, non perdevo nulla, e giocavo a far finta di **colpirli**, e godevo all'idea che fosse un campo di battaglia in miniatura. **Sarge's Heroes 2** è questo: avete a disposizione un certo numero di uomini **verdi** per sconfiggere i tanto odiati **marroni**. Sul campo di gioco si possono trovare alcune **armi supplementari**, dei medikit e poco altro... il problema è che alla lunga non vorrete più esserci sul campo di gioco!

Mi spiego: l'abominevole realizzazione tecnica vi farà diventare tristi più di quanto sareste a leggere un libro Harmony.

L'inguardabile **grafica** vi renderà ciechi a un'esposizione maggiore dei tre minuti. No, due minuti.

Il **sonoro** raccapricciante vi farà venire voglia di ascoltare la sigla di Beautiful e infine, quando avrete spento la console, dovrete correre in bagno a salvaguardare l'intestino. Tutto ciò condito con una **giocabilità** ai limiti della risposta ai comandi: e con ciò siamo proprio a terra moribondi.



Tutti i marroni devono morire... non ne deve restare neanche uno sulla Terra!



L'eroico soldatino verde si muove con la leggiadria di un cammello ferito...



PERCHÈ TUTTO QUESTO?

Noi invece persistiamo e vogliamo cavare il classico ragno dal buco. Ogni **missione** ha alcuni scopi da raggiungere: uccidere tutti i marroni, uccidere tutti i marroni, uccidere tutti i marroni... vario e originale!

Come stavamo sciaguratamente anticipando, **muovere l'omino** è l'azione peggiore che vi possa capitare da quando amate i videogiochi: non solo è possibile farlo correre con lo **stick sinistro**, pensate, ma anche guardarvi attorno con quello **destro**! Risultato: quando cercate di avanzare, sarete sicuramente avvitati in un'altra direzione, e non riuscirete a ritornare in posizione a patto di aver pianto precedentemente.

Poi si passa all'azione di **sparare**: anche in questo caso (come in **Green Rogue**, ndr.) vedrete uscire dai fucili solo 'sputini' bianchi che vanno pianissimo! In tutto questo squallore l'opzione per **zoomare** sul malcapitato di turno e sparare resta assolutamente ornamentale. Ahimé, il gioco è tutto questo e tutto qua.

VIVA LE MINIATURE!

Dato che da piccolini ci piacevano le macchinine, i soldatini, le bambine, tutto -ino insomma, sappiate che esistono dei capolavori per PsOne che funzionano anche su Ps2 in tema di miniaturizzazioni. Stiamo parlando di Micro Machines V3, gioco di Codemasters in vetta alle classifiche mondiali per settimane. Siete alla guida di alcuni mezzi in miniatura, tra cui motoscafi e carri armati. Giocabilità da urlo e divertimento a go-go! Questo si che è tornare bambini!

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
3DO	Sparatutto 3D	4	sì	Dai 10 ai 35 anni

WDL THUNDER TANKS

Battaglia di giganti



di Marco Magni

Va bene sparare, ma almeno vedendo dove...

PS2 VOTO

60

Immediatezza dell'azione e divertimento iniziale non compensano la grafica confusa, la visuale inadatta, la mancanza di frenesia e una scarsa longevità.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	4
Gameplay	7
Audio	6
Longevità	6
Originalità	5

Girovagare per città a bordo di **carri armati** e distruggere tutto ammetto sia sempre stato il mio sogno nel cassetto. Ora, qualcuno ha deciso di contribuire alla realizzazione di questo mio desiderio – anche se attraverso il Principe Nero – approntando questo **WDL**, che ci permetterà di andarcene in giro per varie arene dislocate in alcune città del mondo, a bordo di tanks particolari, ciascuno con la propria 'arma segreta'.

IL MASSAGGIO DEL PAD

Tra **esplosioni** e **vibrazioni** del pad il primo impatto è positivo, anche perché far saltare in aria gli avversari è sempre gratificante. Ma la **guida** dei mezzi risulta imprecisa a causa di una grafica impastata e di texture terra-cielo troppo omogenee e scure. Scorgere i mezzi nemici è quindi più facile se si passa alla **visuale lontana**, che consente di guidare con più precisione e di avvistare gli avversari molto prima. Con la telecamera impostata sulle opzioni di default, infatti, l'**orizzonte** è troppo basso e non si scorge quasi lo sparo del vostro cannone! Nelle **arene** si possono raccogliere **armi supplementari** (come le granate) e bombe devastanti, la cui **esplosione** è sinceramente l'effetto meglio riuscito dell'intero comparto grafico. Oltre ai colori e alla scelta delle texture, **ostacoli** ed edifici sono senz'anima e posizionati un po' casualmente. Per guardare l'arena da lontano bisognerà tenere premuto il tasto **L1**, per sempre...
Non solo: questa visuale risulta un filino più fluida, per cui proprio non capiamo come gli astuti **3DO** abbiano scelto quella ravvicinata come base per il controllo del gioco.



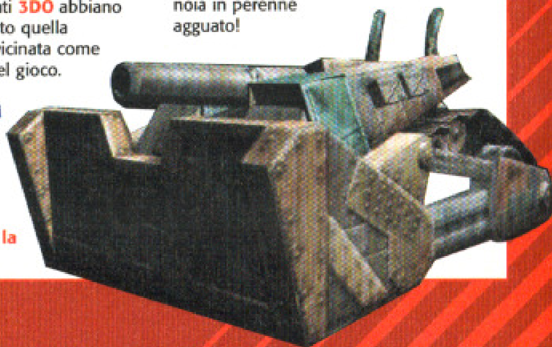
Azione e frenesia non compensano una realizzazione tecnica deficitaria.



Giocare con la visuale di default è davvero un'impresa ardua!

LE BOMBE DI MOSCA

Ci sono **cinque modalità** di gioco a disposizione, ma solo tre sono veramente diverse tra loro: **pandemonio**, **cattura la bandiera** e **famiglia**. Le ultime due sono prese direttamente dai capostipiti dei giochi in soggettiva, cioè **Quake 3 Revolution** e **Unreal Tournament**, e consentono di formare squadre di carri e collaborare al raggiungimento di determinati obiettivi. L'opzione **multiplayer** è poi agevolata dalla possibilità di giocare in **quattro** contemporaneamente, disponendo di un multi-tap e di un televisore dalle dimensioni adeguate (lo schermo si dividerà saggiamente in quattro riquadri, perciò sulla TV della cameretta capirci qualcosa rischia di essere un'impresa degna della conquista dello scudetto da parte dell'Inter!). Anche se il gioco, nella sua immediatezza di sparare, scappare e inseguire, diverte all'inizio, alla lunga il tutto si rivela privo di mordente. Oltre a ciò non c'è altro che sparare ancora, senza tatticismo e soprattutto senza scenari accattivanti e verosimili. Perciò, noia in perenne agguato!



SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

Il primo in assoluto fu Wolfenstein 3D. Si trattava di un omino che se ne andava in giro e voi potevate vedere attraverso i suoi occhi. Rivoluzionario! Ma che suscitò molte polemiche, perché aveva contenuti - o forse solo simboli - che richiamavano il nazismo. In realtà, durante tutto il gioco si doveva combattere le S.S.; ma comunque, il vero scossone arrivò più tardi, con Doom della Id Software, dotato di una grafica e di una giocabilità ottime. Oggi il re è Unreal Tournament, seguito a brevissima distanza da Quake 3, nipote di Doom. Su www.gamearena.it le sfide in Rete non si contano più!

A favore
- Azione immediata
- Buona sonorità delle esplosioni
- La bomba atomica è resa bene (solo nei videogiochi, please)

Contro
- Definizione grafica
- Mancanza di obiettivi da raggiungere
- Colori scuri e texture impastate

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Periferiche:	Uscita prevista:
SCEE	**Gioco di ruolo**	**1**	**Dual Shock, Multi-tap**	**Imminente**

DARK CLOUD

di Stefano 'Sogliola' Vanini

Ancora lontano dalle promesse di giochi che facciano girare la testa e da GDR che possano rivaleggiare con Baldur's Gate o Icewind Dale, giunge Dark Cloud, un interessante ibrido tra Zelda e un God-Sim...



Dark Cloud non corre certo il rischio di essere un titolo che passa inosservato. Se la grafica non è di quelle da applauso a scena aperta, si nota abbastanza in fretta che il lavoro svolto dalla SCEE è efficace, principalmente grazie a un utilizzo di effetti visivi molto riusciti e ben realizzati. Dark Cloud si propone quindi come un gioco di ruolo forse di ispirazione troppo orientale nelle atmosfere che richiamano solo in parte la fantasy eroica cui siamo abituati, ma grazie all'inserimento di elementi come i classici dungeon da esplorare e ripulire da quelle fastidiose creature che sono solite abitarle, i ruolisti duri e puri si sentiranno forse più 'vicini a casa'... Tra le bestiacce più fastidiose che ci è capitato di incontrare vale la pena di segnalare i pestiferi pipistrelli vampiro che il più delle volte vi infetteranno con ogni sorta di veleno, complicando non poco le cose e costringendovi a cercare un antidoto quanto prima. Se non sarete troppo impegnati a sventrare mostri i vostri occhi potrebbero però essere attratti da dettagli e complementi 'd'arredo' di gran classe come le cascate che si gettano nei piccoli bacini d'acqua cristallina, le torce che bruciano lungo le pareti o altri piccoli particolari che denotano una certa cura nella realizzazione. I nemici hanno invece goduto di una realizzazione forse più affrettata, che pur non rendendoli in totale contrasto con il contesto, li fa apparire forse un po' troppo rigidi nelle animazioni e dotati di pochi movimenti.



Con passo deciso nel fondo dei dungeon: può capitare di fare incontri pericolosi...

UNA TRAMA INTERESSANTE

Il giovane Toran possiede una serie davvero unica di strani talenti e rappresenta – come sempre – l'ultima speranza per il mondo di Dark Cloud; tanto per cambiare, infatti, un terribile e cattivissimo demone è stato liberato e ora imperversa sul pianeta facendo a pezzi qualsiasi cosa incontri e imprigionando nei suoi tetri dungeon tutti i poveretti che attraversano il suo cammino, lontano dalla luce del sole. Fortunatamente Toran possiede il dono della vita che gli consente di imbrigliare lo spirito di tutte le cose distrutte dal demone e di ricostruirle utilizzando l'incredibile potere 'Georama'.



"Io ti copro le spalle, tu guarda di là! Hey! Ma c'è qualcuno che sta arrivando da quel buco lì in fondo!!!"

In questo senso Dark Cloud sembra unire con un certo successo elementi apparentemente estranei come quelli peculiari di Zelda per N64, Shenmue e il capolavoro della Lyonhead di Peter Molyneux Black & White (una simulazione di divinità per PC) in un cocktail decisamente riuscito.

CREATORI DI MONDI

L'aspetto più interessante per il giocatore è quindi quello di potere effettivamente 'editare' il mondo nel quale ci si trova e di poterlo esplorare dopo averlo creato, mantenendo però la possibilità di posizionare le porzioni 'flottanti' di mondo come e dove si preferisce (!). Gli aspetti maggiormente ruolistici del gioco non sono stati però dimenticati, e per quanto abbiamo avuto la possibilità di vedere il prodotto finale non dovrebbe scontentare quasi nessuno, posto che si riesca a venire a patto con l'anomalo stile di gioco e con le 'responsabilità' che l'intera creazione di un mondo può comportare. Le ultime notizie sono decisamente confortanti, visto che l'intelligenza artificiale dei nemici pare sia stata ulteriormente migliorata, due nuovi pericolosissimi boss dovrebbero fare la loro comparsa, oltre a nuove mosse da concatenare in combinazioni letali e un intero nuovo livello da esplorare! Stiamo a vedere cosa saranno in grado di regalarci alla SCEE!



PRIMA IMPRESSIONE

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Periferiche:	Uscita prevista:
THQ	Sparatutto	2	Dual shock, memory card	imminente

PREVIEW PS2

RED FACTION

di Stefano Vanini

Un genere che sulle console non ha mai attecchito è da sempre quello degli sparatutto in soggettiva, che su PC spopolano invece da anni. Con Red Faction, forse, è giunto il momento di cambiare parere...



Dopo anni nei quali le innovazioni nel mondo degli **sparatutto** sono pericolosamente mancate, sembra strano che sia proprio un gioco per console – per motivi tecnici da sempre mondo ostile al genere - come **Red Faction** a fare intravedere 'germogli' di rivoluzione o finalmente qualcosa di nuovo che possa essere definito tale, anche se vale la pena ricordare che responsabile del progetto è quella **Volition** che lanciò una vera rivoluzione cartesiana come **Descent** e che ora fa debuttare uno sparatutto che potrebbe essere migliore di **Time Splitters**, **Unreal** o **Quake**.
Le caratteristiche e le potenzialità sembrano esserci tutte: stiamo a vedere.

UNA TRAMA... POLITICA

Parker è il leader di una fazione paramilitare attiva su **Marte** dove, sotto l'insostenibile giogo della corporazione **Ultor**, centinaia di lavoratori continuano a morire a causa di malattie e incidenti nei **cunicoli** delle miniere corporative; il momento sembra ideale per organizzare una ribellione contro la corporazione stessa e la battaglia, cominciata nel fondo delle miniere, ha in poco tempo raggiunto la superficie, estendendosi fino alle **stazioni orbitanti** attorno al pianeta rosso. Qualcuno sta ancora domandandosi qual è la vostra missione? Monsieur Lapalisse si accomodi: ovviamente condurre la rivolta, anche se lungo i **20 livelli** avrete la possibilità di fare molto altro, raggiungendo diversi obiettivi, accumulando preziosi pezzi del vostro arsenale e – ovviamente – facendo saltare per aria un bel po' di proprietà della Ultor!



Scontri a fuoco nel fitto delle miniere...

UTILISSIMI OGGETTINI

Per la felicità di tutti gli psicopatici omicidi, possiamo notare che l'**arsenale** non si discosta particolarmente da quello tipico, con la consueta **12 millimetri**, **mine** da lancio che si appiccicano a qualsiasi superficie, l'amato **shotgun** (confessate che ne avete uno sotto il materasso...), due differenti **fucili di precisione** (leggero o pesante), **lanciarazzi**, **lanciafiamme**, **fucile d'assalto**, **mitragliatrice** normale e a nastro, **granate**, **scudo antisommossa** e la mastodontica **Big Gun**, un attrezzo che prende quasi metà schermo e che fa malissimo!
Particolarmente efficace la **mitragliatrice a nastro** che, grazie a una specie di **scanner**, consente di individuare e neutralizzare – spappolare sarebbe più corretto – i nemici al di là di qualsiasi superficie, sia essa pietra, legno o cemento!



Da quello che si può vedere una pistola può anche bastare: bisogna però avere una buona mira!



IL MOTORE DEL 2000

Il **motore grafico** è davvero molto buono, solido e affidabile, potendo contare anche su un hardware finalmente adeguato alle esigenze di questo genere di giochi che – notoriamente – richiedono specifiche tecniche piuttosto elevate; in questo senso **Red Faction** potrebbe essere uno dei primi titoli che, pur non sfruttando al massimo le potenzialità della PS2, ne fanno un uso abbastanza completo.
Per quanto attiene ai **controlli**, bisogna ammettere che pur trattandosi di un sistema abbastanza intuitivo è necessaria una discreta dose di allenamento per padroneggiare a fondo il movimento, che avviene grazie all'utilizzo coordinato delle **leve analogiche**; in modo particolare quando vi capiterà di pilotare uno dei **5 mezzi mobili**, dei quali potrete prendere il controllo durante lo sviluppo del gioco.

DOVE HO MESSO LE CHIAVI DEL SOTTOMARINO?

Abbiamo detto che il parco macchine offre ben cinque veicoli, uno **scavatore** (sì, ma non è una ruspa...), una sorta di **caccia volante-hovercraft** (tecnico, eh?), un **minisommergibile**, un mezzo di trasporto **truppe corazzate** e una **jeep**: tutti caratterizzati da un comportamento realistico nel momento della 'prova su strada' e che permettono combattimenti terra-aria e aria-terra. Visto che i nemici sono tanti e arrivano da tutte le parti, è meglio poterli accogliere come si deve senza essere maleducati e servire piombo a tutti quanti.
Diciamocelo: su PS2 non possiamo ancora giocare in multiplayer, ma se questo **Red Faction** supportasse tale modalità sarebbe davvero il massimo con tutti i cunicoli e i muri che si possono fare saltare per aria!

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Periferiche:	Uscita prevista:
Lucas Arts	Avventura	1	Dual Shock	fine Giugno

FUGA DA MONKEY ISLAND

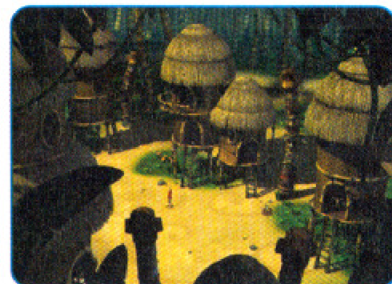
di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

"Quindici uomini sulla cassa del morto... e un barile di rum! Ahr! Ahr!" I pirati più scalcinati dei videogiochi abbordano la PS2 con l'adventure più demenziale (e divertente) con il quale avete giocato.

Guybrush Threepwood ed Elaine Marley tornano su Monkey Island dalla loro luna di miele solo per trovarla completamente cambiata! Elaine, che è il Governatore dell'isola, è stata dichiarata morta, la sua casa sta per essere abbattuta e un affarista australiano sta comperando tutte le proprietà della zona delle Tre Isole: Moneky Island, Lucre Island e Melee Isalnd. Non solo: ogni singola attività piratesca è stata commercializzata, standardizzata, ridicolizzata. La temutissima area delle Tre Isole è ora un paradiso turistico! Potrete vedere così come Starbucks Coffee, una catena di caffetterie in franchise, offra dieci varianti diverse di cappuccino, tra cui la versione fredda (frozen) si chiama Frappuccino. Beh, questo è quello che succede in America, nella realtà: nel gioco troverete più facilmente il Groggoccino, versione malata del Grog, bevanda standard dei pirati di Monkey Island.

I PIRATI SULLA PS2

La Lucas Arts porta su console uno dei suoi brand più prestigiosi, quello di Monkey Island, il re degli adventure games che per la prima volta si avventura al di fuori dei confini del PC. Fuga da Monkey Island è il quarto capitolo di una serie iniziata nel 1990 e che ha presentato a tutto il mondo i personaggi assolutamente incredibili ed esilaranti che popolano la zona delle Tre Isole. La sagacia e l'umorismo con i quali i vari episodi del gioco sono infarciti sono diventati un trademark, un segno di riconoscimento (e di vanto) di cui anche i giocatori di console ora possono godere. Fuga da Monkey Island è un adventure puro, uno di quelli dove si incontrano persone, si dialoga con loro, si raccolgono oggetti e si risolvono enigmi. Proprio gli enigmi e i dialoghi sono il punto forte del gioco, comici al punto da sfiorare la demenzialità: Guybrush che vede una Vergine di Norimberga (in inglese Iron Maiden) ed esclama: "Iron Maiden! WOW! Fantastici!... Non so perché ho detto questo..." e cose del genere.



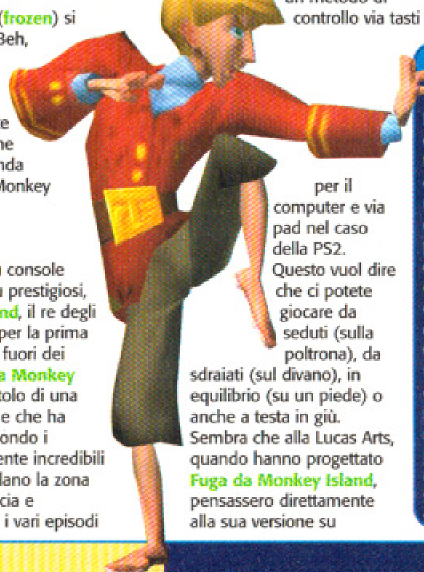
Il villaggio delle scimmie, teatro dell'ultima parte di gioco. La grafica spettacolare e 'divertente' del PC è stata riportata fedelmente su PS2.



Dal tratto del disegno delle nuvole potete intuire come l'atmosfera di gioco sia forzatamente caricaturata, quasi da cartone animato surreale...

UN BEL PAD PER GUYBRUSH

Un'assoluta novità per Monkey Island risulta essere il sistema di controllo, radicalmente cambiato rispetto al passato. Abbandonato il sistema 'punta e clicca', da giocare cioè col mouse, usando il puntatore per indicare a Guybrush cosa fare e con che oggetti interagire, è stato inserito un metodo del tutto analogo a quello di un gioco d'azione 3D. La natura completamente tridimensionale del gioco ha permesso ai ragazzi della Lucas Arts di realizzare un metodo di controllo via tasti per il computer e via pad nel caso della PS2. Questo vuol dire che ci potete giocare da seduti (sulla poltrona), da sdraiati (sul divano), in equilibrio (su un piede) o anche a testa in giù. Sembra che alla Lucas Arts, quando hanno progettato Fuga da Monkey Island, pensassero direttamente alla sua versione su console, e la PS2 riesce a supportare perfettamente la grafica e il sonoro della versione PC.





Le mappe vi consentono di spostarvi da un posto all'altro dell'isola...

DOPPIAGGIO MAGISTRALE

Il doppiaggio di Fuga da Monkey Island è assolutamente eccezionale: la traduzione è perfetta, pertinente e corretta, ma soprattutto non si perde in un bicchier d'acqua e sconfina nel content creation quando i giochi di parole inglesi sono intraducibili (per content creation si intende la creazione ex novo di una battuta o di una frase che non è l'esatta traduzione letterale di quanto viene detto in realtà). Ovviamente i presupposti sono quelli di un gioco completamente in inglese, e quindi il senso generale deve mantenersi integro; questo è quello che in effetti succede, ed è bene che tutti tengano presente il lavoro di doppiaggio di questo gioco perché rappresenta il termine di paragone, quello cioè con cui tutti i giochi futuri dovranno misurarsi.

Casa: **Capcom**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC americana**

Breath of Fire IV

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

84

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	5

IMPORT

Breath of Fire, ovvero 'alito infuocato'... Vien da chiedersi quale mistura alimentare possa mai provocare simili incurabili propensioni... Ma l'ilarita' mal si addice a queste pagine, in cui recensiamo un titolo assolutamente serioso.



È recentemente uscito in versione NTSC americana il quarto episodio di un gioco di ruolo davvero grande e degno della attenzione di tutti gli appassionati. Per solito la **Capcom** merita il rispetto per giochi di altro genere, ma il brand di **BoF** è sempre sinonimo di qualità. La serie nasce su Super Nintendo e arriva su PlayStation alla terza puntata; questo quarto episodio è quindi il secondo a uscire per la dea grigia.

HAI MAI PROVATO CON LA CITROSODINA???

La storia di questo capitolo number four è elementare, parte da presupposti semplici e senza troppe complicazioni per poi svilupparsi. Siete un giovane incaricato di ritrovare la principessa **Elena**, rapita dalla sorella **Nina**; sullo sfondo si combatte una guerra che coinvolge **quattro regni** differenti. Tutto qui! Poi, ovviamente, il dipanarsi della storia porterà a colpi di scena e rivelazioni importanti; peraltro, non mancheranno azioni secondarie le quali, oltre a intervallare la storia principale, daranno modo – come spiegherò più avanti – di imparare nuove actions. Nel gioco, peraltro, non manca una certa **varietà** anche nel gameplay, cosa che avvicina questo **BoF** alla linea di **Final Fantasy**. In particolare, le azioni sulle moto e i surf di **Final VII** sono un buon esempio per capire quanto arcade possa diventare ogni tanto la dinamica di gioco...



La qualità delle animazioni e degli effetti speciali è molto migliorata rispetto agli inizi della serie.



Un dungeon in cui si combatte alacremente; gli elementi dello scontro sono molti per ogni fazione: insomma, c'è un sacco di casino!

AMICO MIO, DUE BOCCIONI DI ROSSO UCCIDEREBBERO LO STOMACO DI CHIUNQUE!

Il sistema di battaglia è centrale e attorno a esso ruotano molti altri elementi del gameplay. Gli **scontri** occupano una buona parte dello svolgimento del gioco e si svolgono con il sistema dei **turni**, con buona pace di quelli che si scocciano ad aspettare per menare le mani. Ma gli scontri hanno comunque delle particolarità. Il **party** può essere diviso in due file; di fronte al nemico ci vanno quelli che hanno una attitudine più offensiva, mentre 'restano a casa' quegli altri che non vengono schierati in prima linea. Ovviamente, è possibile switchare per meglio gestire le capacità a propria disposizione. Durante il proprio turno sarà possibile anche apprendere le **tecniche** dell'avversario che si sta fronteggiando; ma questo learning potrà esser compiuto anche completando delle quest collaterali. Si tratta delle **master skills**, affidate da alcuni Master (appunto) sotto condizione della riuscita di alcune prove speciali. È saggio distribuire queste abilità in modo intelligente fra i vari elementi, e questo

SIAMO SERI...!







Un altro grande gioco di ruolo, forse il migliore se escludiamo il fantastico trio di Final Fantasy (VII, VIII e IX), e comunque un prodotto in grado di appassionare i veri esperti: è Grandia, uscito a settembre in versione PAL. Fatelo vostro, se non l'avete ancora fatto ma siete appassionati di GDR.

Un secondo RPG che mi sento di consigliare in questa sede è Grandia: trattasi di un gioco di ruolo davvero massiccio e potente... e parlo con cognizione, dal momento che sono stato proprio io a recensirlo, su tre insufficienti pagine del lontano numero di settembre 2000. La trama interessante portava il giocatore in molti luoghi fantastici e impensati, facenti parte di un mondo vastissimo e perfettamente tratteggiato, con uno stile felice e avvincente. In particolare, si avvicina a Breath of Fire IV non solo per la grandezza e la serietà, ma anche per il modo e il tempo... La gestione dei personaggi ha un grado di profondità e una modalità d'uso in comune con il qui recensito BoF. Anche lo stile grafico è simile; e, in attesa dell'arrivo sul mercato PAL del qui recensito gioco, non posso che consigliare Grandia a tutti gli appassionati che ancora non l'hanno scoperto.



La visuale isometrica è adeguata a un gioco di questo genere, fa il suo dovere senza umiliare gli occhi. Anzi li gratifica, di quando in quando, con qualche gradevole effetto di luce!

aspetto di gestione rende una piacevole mobilità, che supera le rigidità di classe di tanti altri RPG. Inoltre, le **magie di attacco** e di **difesa** possono essere effettuate da più elementi contemporaneamente, creando così delle vere e proprie combo dalla più devastante efficacia.



HAI 'N'ALITO CHE È 'NA MARANA

La **grafica** è abbastanza buona. Come in **Grandia**, c'è un mondo poligonale all'interno del quale si muovono personaggi costruiti con degli squallidi sprite. L'effetto non è orribile, ma in movimento in verità ha un look peggiore di quello che, semplicemente guardando le foto, potreste pensare. La palette della PlayStation è sfruttata in modo efficace per ricreare le **atmosfere fantasy** che caratterizzano questo game. Le battaglie sono condite da **effetti speciali** davvero gradevoli e gustosi; ma d'altronde ogni appassionato di GDR che si rispetti sa perfettamente che nell'analisi di questi aspetti irrilevanti si cela la mano del diavolo... L'**audio** invece è supersuper, commenta in modo mirabile i fatti in corso di svolgimento grazie al commento musicale e alle voci campionate.

CE L'HAI IL PORTO D'ARMI? QUELLA FIATELLA È 'N'ARMA CHIMICA!

La giocabilità è onesta; il controller **Dual Shock** è utilizzato senza troppa convinzione, data l'ardita commistione fra poligono e sprite. I mini-games e i puzzle, le quest laterali, la gestione dei combattimenti (mai davvero noiosa) creano una grande varietà nel gameplay; e questo **Breath of Fire IV** si lascia altresì giocare grazie alla caratterizzazione approfondita dei personaggi. La varietà ben si sposa poi con la longevità, davvero notevole, che dovrebbe aggirarsi intorno alle **trentacinque/quaranta** ore di gioco effettivo... ne avrete per un bel po'... Questo mese il mercato degli import è scosso dall'altro grande GDR, quel **Persona 2 Eternal Punishment** targato Atlus che però non ha una collocazione spazio-temporale fantasy come questo e presenta un approccio differente (qui c'è varietà nel gameplay, lì c'è una fase di indagine e raccolta di informazioni) a latere delle fasi di scontro. Ma si tratta di due eccellenti prodotti, che gli appassionati non dovrebbero lasciarsi sfuggire.



Una fase di scontro in un luogo ameno. Lo schema di battaglia non è esasperatamente complicato, per fortuna.

Gaestio personaiorum

La beata classicità di Breath of Fire IV passa attraverso quelli che sono i fondamentali di un gioco di ruolo: la gestione dei personaggi. Al centro di ogni GDR vi è sempre, sempre, sempre una parte che riguarda i membri del party che si controlla.

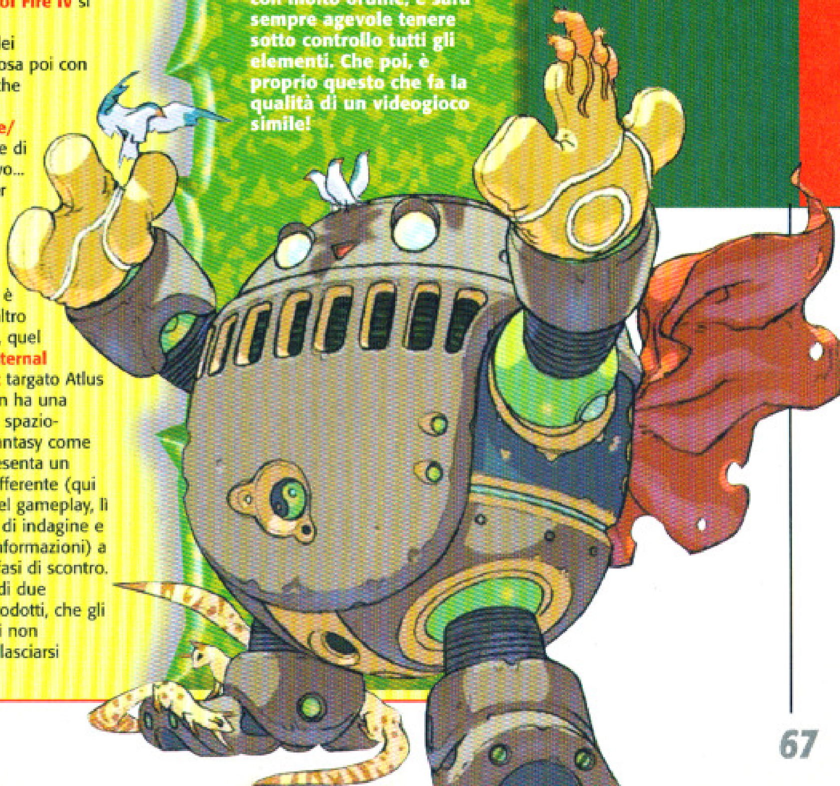


Abbiamo quindi una serie di schermate che riepilogano gli elementi che sono alla base del meccanismo 'ruolistico'. Possiamo quindi, dalla schermata generale, passare all'elenco degli oggetti, l'equipaggiamento, le magie, lo status... Questo, in BoF IV, è organizzato con molta chiarezza. Gli elementi sono molti, anzi moltissimi – e questo arricchisce molto il gioco, pur complicandolo un po'. Ma ricchezza e complicanza sono comunque trattate con molto ordine, e sarà sempre agevole tenere sotto controllo tutti gli elementi. Che poi, è proprio questo che fa la qualità di un videogioco simile!

A favore:
- Grande profondità
- Appartiene a una serie di gran classe
- Grafica semplice ma pulita ed efficace

Contro:
- Niente di originale
- Molto complesso e ostico per i novellini

Qualità, in un GDR, significa anche ricchezza e chiarezza. Breath of Fire IV riesce perfettamente nell'intento di soddisfare le esigenze sentite dai giocatori più esperti, e risulta pertanto un ottimo prodotto.



Casa: **Atlus**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC americana**

Persona 2: Eternal Punishment

DI CHRISTIAN PETTINI

IMPORT

Planet Voto

87

Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	8

Un serial killer realizza gli omicidi desiderati dalle persone e commissionati tramite il telefono cellulare. Siete la reporter di un giornale studentesco e il vostro boss vi fa indagare su questo misterioso caso. Assurdo e macabro si legano insieme in questo gioco di ruolo profondo e complesso, adatto a un pubblico esperto.

Il mercato a stelle e strisce può godere della release ufficiale del nuovo gioco di ruolo della **Atlus**; una versione in inglese è certo più appetibile anche per noi stupidi del vecchio incontinente, che possiamo godere di un grande **gioco di ruolo** senza l'ostacolo degli idioti idiomi.

SEI UNA BRAVA PERSONA

Persona 2: Eternal Punishment è un gioco di ruolo dalla forte, fortissima personalità, tanto che mi verrebbe da farvi notare che ve lo dice il nome... ahem... La storia ruota attorno alla figura della giovane donzella **Maya Amano**, una cronista del giornalino della scuola. Il suo sfatto editore la invita (no: la costringe) a occuparsi di una serie di misteriosi omicidi, il **Joker's Course**, che sconvolgono la città. L'autore di queste efferatezze sembrerebbe essere un certo **Joker** (e allora non potevano chiamare Batman???) che uccide seguendo le richieste effettuate per mezzo di un **telefono cellulare**... una telefonata, insomma, non ti salva più la vita, anzi. Beh, però fatelo sapere alla Telecom! Le morti che avvengono sono atroci, eseguite secondo un macabro e sanguinolento **rituale** e vi interessano anche abbastanza da vicino, dal momento che colpiscono anche la vostra scuola, la **Seven Sisters High School**, dove vi insegnano a diventare un petroliere monopolista.

Due morti misteriose, anche queste commissionate al Joker via cellulare. Io, di solito, per telefono ordino la pizza, però... Pensate che dovrei farmi più intraprendente e furbo?

Ogni tanto le azioni sono arricchite da qualche valido effetto magico, il cui commento è gradevole alla vista.

RISPETTA LA TUA PERSONA

Il clima del gioco non è spaventevole e orrorifico, come in **Resident Evil**.
La provenienza nipponica si trova subito, nello stile grafico luminoso, e nel **carachter design**, lontano dalle durezze di un **Silent Hill** e più prossimo a quello dei **manga umoristici**. La storia è appassionante e avvincente proprio grazie a questo eccellente **tratteggio** e alla cura per tutti gli elementi. In fondo, potreste considerare questo **Persona 2** come un gran bel racconto, una storia che si dipana e a cui potete assistere, che prosegue con le vostre azioni. I **combattimenti** sono molto importanti, e attorno a essi ruota una buona parte del gameplay. Si svolgono con l'avvincente e coinvolgente sistema dei **turni** (!), ma in verità è più tecnico di quanto possiate pensare.
Joker mal sopporta che indaghiate su di lui e quindi vi scatena contro tutti i suoi maligni scagnozzi. La parte di interazione è fondamentale; peraltro, un ottimo **tratteggio sonoro** permette di cogliere gli stati d'animo di tutti i personaggi con cui entrerete in contatto.
La raccolta di **indizi** e le deduzioni sono un'altra grande colonna portante di questo **Persona 2**, e ne costituiscono la caratteristica più gradevole e divertente.



Apparentemente, le battaglie sembrano facili. In verità non lo sono, ma il sistema turn-based aiuta un po', specialmente nelle prime fasi di gioco.

La crescita del personaggio avviene proprio grazie alle **Tarot Cards**, e all'interazione con tutti i personaggi del gioco.

MI PIACE QUELLA PERSONA

L'ambientazione del gioco è oggi, ai giorni nostri. La grafica replica un mondo attuale, e lo fa con un approccio pulito. La visuale è sempre **isometrica**, come potete constatare dalle immagini. Il tratteggio dei personaggi, ottimo come dicevamo, riguarda i loro **tratti somatici** e la loro **personalità**; altrettanta cura è riposta nella replica delle **locazioni**, che sono tutte molto pulite e curate, e godono di uno







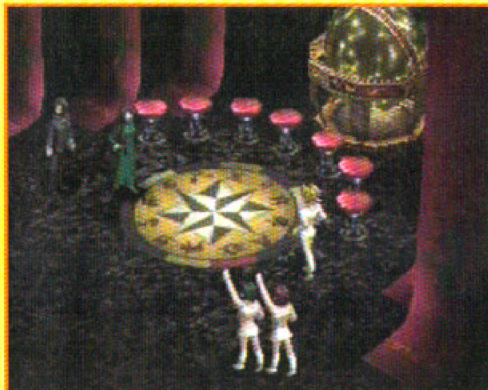
Beafou è uno dei personaggi principali. Per solito è garrulo, ma qui esprime perplessità tramite un rumoroso... silenzio.



studio tutto particolare che potete verificare dalle immagini a corredo. I **colori** flashy & colorful di alcune situazioni particolari e delle battaglie restituiscono un feeling visivo ineccepibile dal punto di vista degli **effetti speciali**, le **trasparenze** e i **giochi di luce** sono davvero ricchi e spettacolari. L'**audio** è una delle cose più curate dell'intero gioco, si diceva. Every NPC ha la sua voce caratteristica, dalle cui **intonazioni** potete intuire lo stato d'animo. Eccellente, davvero eccellente. E anche le **musiche**, sebbene non si assestino su livelli di eccellenza per quanto riguarda l'impatto, svolgono il loro dovere con precisione e riescono a creare un coinvolgimento molto valido.

SECONDA PERSONA SINGOLARE

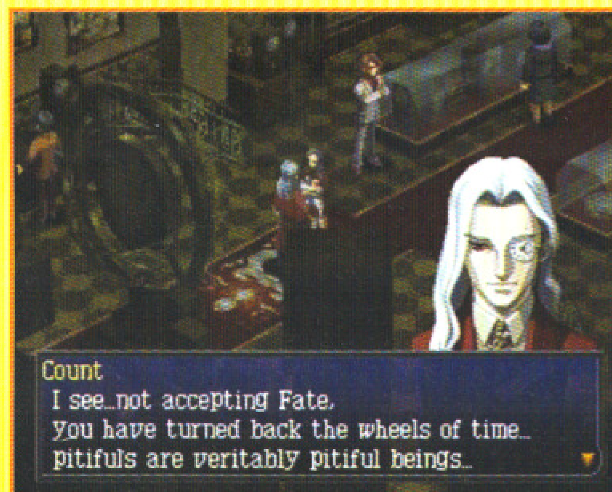
La giocabilità va registrata: la tonnellata di menu a disposizione permette una gestione completa. Le **battaglie** hanno tutte le caratteristiche negative legate alla casualità: c'è il sistema del **random battle**, per la gioia di tutti quelli che vanno in cappella per questa gestione così ostica e poco immediata... I turni che gestiscono gli scontri non sono l'unica via di interazione: Joker vi manda contro i suoi spiriti ma voi, bastardi diplomatici come solo i giornalisti sanno essere ;-), potete anche interrogarli per carpir loro informazioni e dipanare la matassa per scoprire di più sul malato mondo del Joker. Il **sistema di controllo**, per il resto (cioè durante le fasi di esplorazione) una buona combinazione fra poligoni e sprite, e un'eccellente rilevazione delle **collisioni** fanno di **Persona 2: Eternal Punishment** un ottimo gioco.



Un clan sovversivo? Cos'è quel saluto? Oddio, una nuova polemica: videogiochi che fanno propaganda politica... NOOOOO!!!

DISPREZZA L'UOMO, MA RISPETTA LA PERSONA

Le oltre **cinquanta ore** di gioco garantiscono una longevità di tutto rispetto.



I dialoghi sono sempre una parte importante in questo gioco: servono per capire cosa succede. Lo svolgimento della trama è uno dei principali punti di fascino di questo Persona 2.



Abbi cura della tua persona

Persona del titolo è l'energia spirituale interiore, che alberga negli esseri umani – secondo il mondo tratteggiato da questo gioco. Si tratta di un alter ego che interviene all'interno dei combattimenti, e ricopre di fatto il ruolo della magia. Si tratta di una trovata molto originale, che arricchisce la dinamica degli scontri di un elemento che riesce a introdurre un feeling magico in modo originale e completo.



Splendidi effetti di luce arricchiscono molti momenti del gioco. L'elemento soprannaturale, qui, ruota tutto attorno alla Persona, un alter ego interiore dotato di forza spirituale.

Lo svolgimento della trama avvicina realmente questo **Persona 2: Eternal Punishment** a un racconto horror, sullo stile dei lavori di **Clive Barker**; ed è uno degli aspetti più graditi – e gradevoli, da godere giocando. La struttura del game vero e proprio è complessa e intricata e, sebbene i meccanismi non siamo poi così abnormi, lo sviluppo e la struttura lo indirizzano con decisione verso un pubblico **adulto** e navigato, che conosce i giochi di ruolo. Per questi e solo per questi si tratta di un'ottima scelta. Purtroppo credo anche che costoro dovranno accontentarsi della cara release americana, 'cara' nel senso che, d'importazione, i negozi se la fanno pagare bei soldi. Ma sono soldi ben spesi, per un gioco longevo e intrigante.

A favore:
- Trama molto molto originale
- Impostazione singolare e molto convincente
- Molto lungo e profondo

Contro:
- È un GDR per veri 'duri'
- I combattimenti casuali... che palleeeeee!!!

In un ufficio, in cui usano tutti il Mac... ehi, qui si fa pubblicità occulta!



Casa: **Virgin**
Sviluppatore: **Westwood Studios**

Genere: **strategico in tempo reale**
Numero Giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **nessuno**
Compatibilità: **Mouse, cavo link**

CLASSIC

Red Alert

DI CHRISTIAN PETTINI

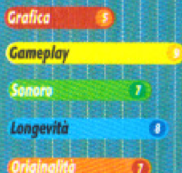
Fattore convenienza 90

Red Alert è il secondo capitolo della fortunata serie di strategici in realtime inventata dai Westwood: il primo e originale è Command & Conquer, il terzo è Retaliation. Questo è il capitolo che ha avuto più fortuna, ed eccolo disponibile nella linea Platinum. Longevità, gameplay, intelligenza ne fanno un vero campione. Peccato per quella grafica...

Voce	Voto
Grafica	5
Gameplay	9
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- Gameplay coinvolgente e bellissimo
- Gestire un esercito è favoloso
- Si gioca in due linkando le PlayStation

Contro:
- Grafica irrimediabilmente brutta
- Come controller, il pad è abbastanza letale per giochi di questo tipo
- Il gameplay, in effetti, è un po' inconsueto e può non piacere



I giochi strategici sono quelli nei quali bisogna usare il cervello per gestite qualcosa: una città, una squadra di calcio, un esercito, un ospedale. Per solito, quelli 'veri' prevedono il sistema dei turni, che permettono una pianificazione attenta senza l'assillo e lo stress del tempo che scorre. Ma alcuni avvengono in tempo reale, e quindi la rapidità dell'azione (da cui indubbiamente si genera un coinvolgimento differente, più intenso) diventa fondamentale. I wargames in tempo reale sono quelli in cui il tempo appunto scorre e voi muovete in contemporanea al vostro nemico; sono nati su PC, piattaforma d'eccellenza per questo genere di prodotti, con Dune II, sviluppato dai Westwood, gli stessi cui dobbiamo la serie di Command & Conquer cui appartiene, come secondo nato, questo Red Alert.

GUERRA NON PROPRIO FREDDA...

Il gioco propone uno scenario fantapolitico, quello di una guerra fra il blocco occidentale (gli Alleati) e la superpotenza sovietica. La scelta, in verità, è molto importante dal momento che le due fazioni che si contrappongono sono realmente differenti, con diversi punti di forza e di debolezza, nonché unità, filosofie strategiche e tecnologie diverse. In verità, dal momento che il gioco risiede su ben due supporti ottici, uno dedicato ai Sovietici e un altro per gli Alleati, questa scelta della fazione da comandare viene fatta PRIMA di inserire il gioco e non da un menu. Sostanzialmente, nel gioco ci sono alcune missioni (spiegate in un inglese non così accessibile, purtroppo) che dovete portare a termine. Il briefing vi spiega gli obiettivi da raggiungere e i modi per farlo. Allora, cominciate per esempio costruendo le centrali elettriche, che alimentano gli impianti di estrazione e le fabbriche che vi servono per produrre le armi, poi edificate le caserme per creare soldati... tutte attività che costano denaro ma che – ed è questa la logica vincente del gioco – vengono eseguite in un determinato tempo che però scorre in tempo reale, mentre fate altre cose. La velocità di pensiero e di azione è quindi indispensabile.

Poi, per solito, la missione prosegue facendovi, per esempio, conquistare una caserma nemica: allora, le truppe (a piedi, su ruote, in



Una nebbia nera copre parte del territorio; potete vedere cosa cela il paesaggio solo esplorandolo con un vostro mezzo.



Il briefing. È tutto in inglese; per sapere cosa dovete fare vi converrà mettere in pausa e consultare il testo scritto relativo agli obiettivi della missione.



Truppe da sbarco. La linea che hanno sopra indica il loro status.

SCHERMAGLIA

Per quelli che nei giochi scelgono sempre la modalità arcade, semplice e immediata, che si sottrae a tutte le scelte, la voce elettiva dev'essere questa skirmish. Qui si scende in campo e si menano le mani senza tanti complimenti. Ci sono due tre o quattro fazioni in guerra, che si affrontano su mappe all'uopo approntate, e... semplicemente ci si scontra! Non ci sono missioni, ma c'è un compito unico, ben preciso: vincere, schiacciare il nemico. È anche una benzina in più per la longevità, ovviamente... e una garanzia di rigiocabilità, per tutte le volte che prudono le mani!



La barra a destra indica le costruzioni che possiamo tirar su. Sono indicati pure i tasti del pad: in assenza di un mouse, una configurazione così va bene.

aria) che avrete preparato dovranno calare sulla base nemica alla conquista dell'edificio. La varietà delle missioni è data da molti elementi: il **livello di tecnologia** disponibile, le **truppe** o le **risorse** in generale che vi vengono assegnate in partenza, ma anche altro; talvolta avrete a disposizione un 'Rambo' infallibile su cui avrete un controllo più diretto, con cui eseguire determinati compiti.

PAD BATTE MOUSE

La dinamica del gioco è davvero esaltante: vi preparate allo scontro col nemico e poi fate calare su di lui le vostre forze. La fase di **preparazione** è avvincente, quella di **scontro** è davvero esaltante e sarà in grado di soddisfare il generale che cova in voi... Per quanto riguarda la **giocabilità** vera e propria, va subito detto che questo genere di giochi nasce su PC, il cui braccio (il topo, il mouse insomma) è strumento principe in prodotti così, perché garantisce funzionalità e velocità. Il pad muove un **puntatore** con meno efficienza complessiva, e sfrutta i tasti per velocizzare tutta la faccenda: i pulsanti in più di cui può godere il controller PlayStation rispetto al mouse, che triste e povero ne ha due, sono usati per impartire comandi o fornire scelte da menu. La **barra di comando**, che compare con **Triangolo**, è quella che gestisce le fasi di costruzione. Mostra ben chiare le risorse e le costruzioni edificabili a seconda della tecnologia disponibile, ed è il cuore del gioco. Il controllo sulle truppe e sui mezzi in generale è indiretto. Si seleziona l'elemento da comandare e si sceglie il compito da fargli eseguire... che per solito si concreta in un "vai là", perché le truppe sono dotate di una buona **intelligenza** e fanno quello che va fatto quando arrivano a destinazione: si difendono, aprono il fuoco, lavorano ecc.; sono possibili anche compiti di **pattugliamento** e via dicendo. Tutto è molto intuitivo e facile da eseguire: vi ritroverete catapultati immediatamente nel vivo dell'azione e la concitazione della battaglia che scorre in tempo reale vi prenderà.

Potete difendere le vostre costruzioni con dei muri, che però non potranno far molto contro i mezzi pesanti.

MODALITÀ DI COMBATTIMENTO

Il gioco non utilizza la **memory card**: al termine di ogni missione vi viene data una **password** che dovrete segnare per riprender da lì la vostra campagna. Il numero di missioni è buono, supera la **ventina**; la durata di ciascuna di esse è davvero letale, non farete più di una missione al giorno... e quindi cercate di non perdere! Ovviamente la modalità principale è quella della **campagna**, da giocare dalla parte degli alleati o dei sovietici a seconda della fazione che avete selezionato. Ma il menu di avvio pone anche altre scelte: oltre a quelle che riguardano per l'appunto la campagna (e che riguardano un new game o la ripresa di una partita interrotta), si possono settare le **opzioni** e il **controller** (la cui configurazione di base è comunque buona) e infine si accede alla **Skirmish** e al **link game**: a entrambe queste modalità sono dedicati i due box che corredano questa recensione.

NON SI PUÒ PRETENDERE TROPPO

La sostanza audiovisiva di **Red Alert** è altalenante. Le **musiche** sono molto molto belle e coinvolgenti e commentano la missione con efficacia, creando il giusto feeling. La **colonna sonora** è composta da un totale di **ventuno brani**, per intendere la cui qualità vi basti sapere che hanno ricevuto alcuni premi e riconoscimenti. Tutti i pezzi presenti sono sufficientemente 'bellici' e garantiscono varietà anche all'interno di missioni che possono durare alcune ore... ovviamente sono selezionabili a scelta dall'utente. Gli **effetti sonori**, inoltre, commentano l'azione con eccellente efficacia: sono i rumori che sentiremmo davvero in un campo di battaglia. La **grafica** è il punto debole del gioco. È bidimensionale e inquadrata dall'alto, le fazioni in lotta si riconoscono sempre per il colore (e ovviamente per il tipo di edifici, truppe e mezzi), ma purtroppo la **risoluzione** è davvero bassa e siamo al di sotto di una semplice funzionalità. Non che la grafica debba far faville, in un gioco del genere... ma è appena data la possibilità di riconoscere le proprie forze, che sono poco dettagliate e affatto gradevoli alla vista. La **longevità** del gioco è buona, basata su un buon numero di missioni, che peraltro durano una cifra di tempo. Peraltro la modalità **skirmish**, la possibilità di linkare per giocare in due come il dio della Playstation comanda, e la bellezza in generale della dinamica del gioco vi ci faranno tornare molto spesso. Insomma, un eccellente e consigliatissimo gioco!



Qui c'è stato un casino pazzesco, e non è ancora finita.

DUE DI TUTTO

Red Alert è uno di quei giochi che dall'esperienza multiutente guadagna molto. Non moltissimo, perché non è Crash Bash, Circuit Breakers o Wu-Tang, ovvero giochi che si basano soprattutto sulla modalità a più giocatori. Ma semplicemente si avvantaggia della possibilità di scontro fra due amici/nemici per creare un feeling nuovo e differente: l'Intelligenza Artificiale anche del più avanzato videogame non può certo competere con la duttilità del cervello umano, e quindi affrontare un avversario in carne e ossa darà sempre quel tocco di umana imprevedibilità.

Ovviamente i due CD che compongono il gioco prevedono che le due console linkate li ospitino entrambi; qui non è necessario avere due copie del gioco per poter giocare con due PlayStation collegate... per fortuna! Ovviamente sono necessarie due console e due televisioni e, data la qualità della grafica, è bene che lo schermo di entrambe non sia troppo piccolo... L'uso dei due CD implica necessariamente che uno dei due giocatori umani controlli i Sovietici e l'altro stia con gli Alleati. Chi ama la Madre Russia? Chi crede nella causa della libertà occidentale? Fateci sapere chi ha vinto...



Abbiamo fabbriche, mezzi blindati, truppe. Stiamo messi bene, insomma. Quella che sta messa male è la grafica, purtroppo.



I russi si distinguono perché sono di colore... russo.

Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

Il gioco a trentamila lire: una realtà sempre più consistente... e gradita! Da oggi, addirittura, c'è una serie ipereconomica del tutto nuova che per sole trenta carte offre giochi assolutamente nuovi, e non riedizioni di produzioni del passato: la linea 'Pocket price'.

Kaboommm! Questo mese salutiamo, nell'àmbito dei giochi a trentamila lire, la linea Pocket Price con il suo gioco sull'equitazione. Come Value Series, la serie quasi intera di... Lara Croft! Ebbene sì, gli episodi dal primo al quarto della nostra 'Larona la tettona' costano trenta sacchi ciascuno! E poi, ancora adventure con Heart of Darkness, e strategia con Theme Park World. Sempre per tutti i gusti, sempre per tutte le tasche!

THEME PARK WORLD

La partenza di Peter Molyneaux ha lasciato orfano il suo team di sviluppo, che ha lavorato alacremente per dimostrare che la dea della creatività non se ne è andata con il buon Peter, ma aleggia ancora negli studi di Bullfrog. Il gioco è il seguito riveduto e corretto di quel Theme Park che tanto stupì per originalità. Qui come nel prequel l'oggetto è la costruzione di un parco di divertimenti che sia in grado di divertire e di gonfiare il vostro conto corrente... Dovete gestire tutti gli aspetti: l'invenzione di nuove giostre, nuove attrazioni (classiche?





Tecnologiche??), la somministrazione di bibite e la vendita di gadgets, i contratti con il personale ecc. I fatti sono tutti collegati fra loro: se aumentate il sale nelle patatine la domanda di bibite salirà, se mettete un chiosco che vende hot dog prima di un ottovolante la gente vomiterà dopo essersi strapazzata sulla giostra mozzafiato e svuotastomaco. Dovete tener presente tutti i parametri, per costruire il parco di divertimenti che avete sempre sognato. È questo il fine ultimo del gioco, infatti. Non ci sono scopi economici o competizioni con altri parchi,



semplicemente tutto è sottomesso al divertimento che l'utente prova nel somministrare altro divertimento.

Perché comprare Theme Park World: perché si concentra sul divertire divertendosi, nel 'vendere' le attrazioni del proprio Luna Park a un pubblico felice. E anche perché è regolato da un sistema di interazioni economiche davvero complesso, realistico e intelligente.
Linea: EA Classic



HEART OF DARKNESS

Andy, un ragazzino geniale, marina la scuola per il nobile motivo (molti motivi sono nobili per bigiare...) di ritrovare l'amato cane scappato; scoprendo poi che in verità il quadrupede non ha agito sponte sua ma è stato rapito dagli









alieni. Non esitate un momento e vi lanciate comunque al recupero del vostro piccolo. Vi trovate così ad affrontare le insidie di un mondo alieno e ostile, insidie che devono essere superate con un misto equilibrato tra azione e riflessione, tra salti e risoluzione di enigmi. Il sistema di controllo ben regge una dinamica eccellente e geniale, che si svolge all'interno di un mondo nemico bidimensionale veramente bellissimo da vedere. Purtroppo il gioco, divertente e godibile come pochi del suo genere, è un po' corto: le ore di gioco effettivo non sono più di una dozzina.

Perché comprare Heart of Darkness: perché è bellissimo da vedere e molto molto valido da giocare, e la longevità ridotta è compensata dal basso prezzo.
Linea: Best of Infogrames

MARY KING'S RIDING STAR

C'è tutta una serie di giochi nuovi e originali che godono del prezzo basso tipico della Value Series, che per una manciata di millanta permette di godere di vecchie glorie del passato. Il primo che presentiamo è un **simulatore di cavallerizzo**, nel quale il compito dell'utente è di crescere un equino e di cavalcarlo in occasione di manifestazioni e Gran Premi. Ogni aspetto della cura dell'animale è rimesso interamente nelle mani del giocatore (con un sistema che ricorda molto il bellissimo **Monster Rancher**). La meccanica del gioco è molto intelligente, varia e completa, curando in ogni aspetto la gestione di un **cavallo**. Le fasi di corsa sono un po' blande e non replicano con efficacia il feeling unico del vero cavalcare; ma la grafica è molto bella e colorata in modo fotorealistico e gradevole da vedere.



Perché comprare Riding Star: perché è un gioco nuovo e soprattutto perché ci sono i cavalli, il cui comportamento è realistico e la cui interazione è davvero ben riuscita. *Linea: Pocket Price*

TOMB RAIDER

Lara Croft è probabilmente l'eroina più famosa della storia del divertimento elettronico, seconda in gradimento e popolarità solo a pochi altri grandi eroi: **Solid Snake**, **Sephiroth** e pochissimi altri. Il successo è dovuto alla cura che è stata riposta nella sua creazione e nella sua 'vendita' al grande pubblico, che è impazzito per le sue curve come per le sue avventure. E sono proprio queste ultime che intrigano anche a livello ludico, rendendo completi i prodotti





della serie di **Tomb Raider**, che non sono solo un pretesto per vedere Lara che sculetta e fa ballonzolare il puppame, ma sono anche un ottimo modo per divertirsi con un gameplay intelligente ed evoluto. **Tomb Raider**, ludicamente parlando, riprende la grande tradizione degli **adventure** molto arcade che hanno fasi di gioco varie, dal **platform** al **combattimento**, fino ad altri momenti più riflessivi con enigmi ecc.
Il primo **Tomb Raider** è stato probabilmente il migliore, grazie al sapiente mix fra tutti gli elementi prima descritti, e



a una dinamica intelligente e equilibrata. Il sequel ha consacrato il personaggio di **Lara**, dando un sapore magari poco 'archeologico' alle sue avventure (da **Venezia** al **Tibet** passando per un relitto sommerso) ma certamente intrigante per via dell'azione presente sotto forma di azione platform e combattimenti; grandi poi le innovazioni importate, dalla **coda dei capelli** animata alla possibilità di **guidare** alcuni mezzi.
Il terzo episodio presentava il grave difetto di **locazioni troppo ampie**, nelle quali l'interruttore di una porta



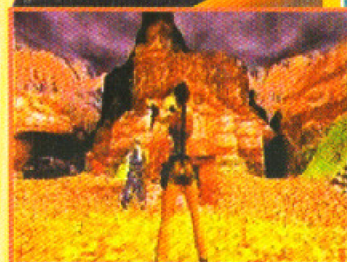


era posto a chilometri dalla porta che apriva. Ma la possibilità di scegliere il mondo da affrontare (fra quattro, avvincenti e felici: **Londra**, l'**Antartide**, l'**Area 51**, il **Pacifico** del sud) e il carattere avventuroso erano comunque di grande fascino. Il quarto episodio operava un poderoso e felice ritorno al passato, con una ambientazione più **archeologica**, certo più degna e rispettosa delle vincenti origini di Lara. L'eroina va in **Egitto**, con il fine primo di ritrovare un **pugnale** e con un ulteriore scopo di fermare uno **spirito malvagio** inopinatamente liberato e fermamente deciso a conquistare la Terra. Il gameplay è più adventure, con raccolta di **oggetti** e risoluzione di **enigmi** d'ogni tipo. Poi, ciò che avvantaggia il divertimento, la tanto dibattuta questione interruttore/porta che si apre, è risolta con una soluzione brillante: da ogni leva che si aziona è sempre visibile l'effetto che la sua attivazione provoca sull'elemento del **fondale** (appunto una porta che si apre, ma anche un fuoco che si spegne, una statua che si muove, una piattaforma che si











abbassa ecc.). La grafica dei giochi della serie si è andata raffinando sempre più: i **Core** hanno affinato di anno in anno il motore grafico che ha presentato via via una risoluzione più alta, texture più dettagliate e definite, poppe di Lara più grosse e tonde, elementi poligonali più dettagliati ecc. Si tratta insomma di una grande serie, ludicamente notevole e importantissima a livello di 'peso specifico' all'interno della pur vastissima softeca Playstation. Tutti motivi che dovrebbero spingervi a comprare gli episodi che vi mancano, e a giocarveli e a goderveli fino in fondo.

Perché comprare Tomb Raider: lo chiedete per davvero???
Perché comprare Tomb Raider 2: per le ambientazioni varie, per l'azione arcade, per la coda animata e per le calli di Venezia.
Perché comprare Tomb Raider Adventures of Lara Croft: per l'amore incondizionato che avete nei confronti delle belle ragazze.
Perché comprare Tomb Raider Last Revelation: perché si ritorna all'antico, perché l'ambientazione egizia è curatissima, bellissima e perfettamente replicata.
Linea: Value Series

PLANET Cheat

A cura di Stefano 'Sogliola' Vanini

ARMORED CORE 2 – PS2



Visuale in prima persona: tenete premuto Triangolo + Quadrato + Start. Rilasciate tutti i bottoni e quindi premete nuovamente Start.



Trasportate quello che vi pare ignorando il sovrappeso: completate il gioco ottenendo sempre il 100% come sucess rate (meglio salvare continuamente!)

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD - PS2

I seguenti codici devono essere inseriti così come sono pubblicati, maiuscole e minuscole comprese... Scritti come si deve, i codici dovrebbero sbloccare diversi eventi e modalità. Inseriteli nella schermata dove dovete scrivere il vostro nome.

Extra events - Montreal (nella modalità Campionato): Inserite i seguenti codici nella modalità Trial.



Gold player - Montreal
Silver player - Sydney
Bronze player - Helsinki
Blue Chrome player - L.A.
Per ottenere altri alteti, provate anche: Roma, Moscow, Munich, Mexico, Athens, Atlanta, Seoul e Tokyo.



MADDEN 2001

Inserite come codice Juggernaut nella schermata delle cheat per ottenere un running back non placcabile. Inserite uno dei seguenti codici per attivare la cheats corrispondenti:
1957 49ers team - Goldrush
1957 Lions team - Lionpower
1958 Colts team - Stables
1958 Giants team - Jollygreen



1962 Oilers team - Therewasaman
1962 Texans team - Getem
1966 Chiefs team - Megiveyou
1966 Cowboys team - Whoshotjr
1966 Packers team - Champs
1967 Cowboys team - Tundra
1967 Packers team - Snowplow
1967 Rams team - Blitzer
1968 Colts team - Shocker
1968 Raiders team - Heidi



1968 Jets team - Tvtimeout
1969 Chiefs team - Nofluke
1970 Browns team - Mnf
1971 Chiefs team - Overtime
1972 Colts team - Airshow
1972 Dolphins team - Perfect
1972 Steelers team - Lucky
1974 Steelers team - Steelcurtain
1975 Cowboys team - Hailmary
1975 Vikings team - Purple
1978 Chargers team - Roller
1978 Oilers team - Earl
1978 Raiders team - Holy
1978 Steelers team - Dynasty
1979 Cowboys team - Comeback
1981 49ers team - Thecatch
1981 Bengals team - Tigers
1981 Chargers team - Ironman
1981 Cowboys team - Nochance
1984 All-Madden team - Madden84
1984 Dolphins team - Dantheman
1985 Bears team - Upset
1985 Falcons team - Flyaway
1985 Patriots team - Blowout
1986 All-Madden team - 86madden
1986 Broncos team - Thedrive
1988 All-Madden team - Madden88
1989 Broncos team - Crushed
1990 All-Madden team - 90madden



1990 Bills team - Wideright
1991 Falcons team - Neonlights
1992 All-Madden team - Madden92
1992 Bills team - Comebackkid
1993 Bills team - Notagain
1994 All-Madden team - 94madden
1994 Chargers team - Charge
1996 All-Madden team - Madden96
1996 Packers team - Almost
1996 Panthers team - Defense
1998 49ers team - Thecatchtwo
1998 All-Madden team - 98madden
1998 Packers team - Noluck
1998 Vikings team – Missedchance

COOL BORDERS 4

Per ottenere le 'colline nascoste' inserite come codice "Newhill". Se avete fatto tutto come si deve dovreste sentire una voce che comunica "hay no cheating!" Per sbloccare tutte le montagne, tavole e riders inserite come nome "icheat". Per sbloccare tutti gli eventi speciali inserite come nome "imspecial". In Colorado Downhill dovreste trovare una bella miniera con un sacco di binari da cavalcare, l'ingresso dovrebbe essere sulla sinistra del tracciato... Cercate, cercate e cercate!



Per ottenere Eddie e Mars: per Eddie battete la modalità trickmaster a livello rookie. Per Mars battete la modalità trickmaster a livello veteran.
Per aumentate la scelta di PRO Snowboarder disponibili vincete Tornei.
Per ottenere nuovi giocatori battete la modalità Trickmaster senza sbagliare.
Per ottenere gli Special Courses settate Records in ogni Evento.



DUKES OF HAZZARD

Nella modalità Run the Jug scegliete il compound e guidate verso l'acqua. Piano piano dirigetevi nell'acqua, qui potrete fare delle cose divertenti, ma non potrete proprio frenare.
Per guidare la macchina della polizia di Rosko P. Coltraine: premete Cerchio,



Cerchio, Cerchio, X, Cerchio, Giù, Su, Giù, Giù, Su.
Per gironzolare liberi e belli: selezionate la modalità a 2 giocatori e scelete Run the Jug.



LA MUMMIA

Anche se questo non è uno dei giochi più belli che abbiate mai visto, c'è un trucchetto che potrebbe tornarvi utile.



Quando avete quasi finito le munizioni, non dovete fare altro che smettere e andare alla modalità REPLAY LEVEL. A questo punto selezionate il livello più semplice che avete superato; dovreste provare a fare del vostro meglio per non sprecare munizioni e vite e, una volta terminato, salvate il gioco e andate alla modalitỳà PLAY GAME. Se rigiocherete il livello che avete abbandonato vi troverete con le stesse munizioni e il numero di vite con le quali avete completato il primo!



ARMY MEN SARGE'S HEROES

Sbloccare tutte le armi: mettete il gioco in pausa e premete Quadrato, Cerchio, R1, L1.
Debug Menu: mettete il gioco in pausa e premete L1, L2, R1, R2.



Sbloccare tutti i livelli: al Main Menu, tenete premuto Quadrato + L1 + R1 e quindi premete Su, Giù, Sinistra, Destra.
Tutte le munizioni del mondo: in qualsiasi momento mettete il gioco in pausa premendo Start, quindi premete Quadrato, Cerchio, R1, L1.
Tutte le armi del mondo con carica massima: nel bel mezzo di un livello non dovete fare altro che mettere il gioco in pausa e premere Quadrato, Cerchio, R1, L1.



DIGIMON WORLD

Catturare tutti i Digimon: per riuscire a catturare tutti i Digimon in circolazione non dovete fare altro che premere Triangolo+ Start + Cerchio + Select al menu di partenza. Se avete fatto tutto come si deve dovreste udire "I'm finally a digimon master!!!"



Fare evolvere i vostri Digimon: mentre un Digimon si sta evolvendo premete Select +Start + Triangolo + Quadrato + Cerchio + Quadrato. A questo punto dovreste vedere lampeggiare il nome del Digimon in questione; quando succede premete Quadrato e selezionate il nome del Digimon nel quale volete si evolva.



Ottenere Drimogomon da Agumon: rendete il vostro Agumon più felice possibile (fategli un sacco di complimenti) e portatelo a un peso tra i 25-30; mantenetelo così per 3 giorni, e se avete fatto tutto come si deve dovreste ottenere drimogomon!
Consigli & digisviluppi: quando avete ottenuto la canna da pesca (dalla montagna di spazzatura) prendete un bel po' di digianchovy dal lago Dragon eye e salvateli sull'item bank di Agumons. Più tardi, nel gioco si aprirà l'accesso a Freezeland e voi potrete scambiare le vostre prede con il Mojyamon (che somiglia a uno yeti). A seconda di quanti pesci gli avrete dato otterrete in cambio qualcosa che avrà un valore variabile, ma sempre molto elevato quando lo rivenderete; è ovvio che più pesci gli date...
Il Dark Master: quando potrete avere accesso a Monte Infinity, se deciderete di andarci, fate in modo di avere i vostri Digimon con difesa elevata e almeno 5000 HP. Appena arrivate andate subito verso il basso, visto che c'è un simpatico Rockmon che non vede l'ora di tendervi una bella imboscata!
Quando avrete sconfitto Rockmon dirigetevi verso il Vermillmon. Nella stanza successiva sarete attaccati da entrambi i lati da Garurumon. Tutte le stanze conterranno nemici aggressivi, da Piddomon (un Angemon molto cattivo) a Garurumon.
Dopo un po' dovreste incontrare un Devimon: battetelo e continuate così! Dovreste avere l'opportunità di combattere contro Megadramon.
Non avvicinatevi troppo, finireste unicamente per perdere tempo e oggetti per le ultime due battaglie. Continuate a muovervi e prima o poi dovreste incontrare Metalgreymon! Non dovrebbe essere un problema troppo grosso



sconfiggerlo, limitatevi ad assicurarvi che i vostri HP non scendano mai sotto i 1000. L'ultimo boss del gioco è un po' più complicato: correte fino alla parte alta dello schermo e assicuratevi che i vostri MP e HP siano al massimo, adesso siete pronti per incontrarlo! Entrate nella stanza e incontrerete Analog; parlateci un po' e vedrete che dopo un po'vorrà combattere con voi. Userà il suo Digimon più potente, Machinedramon, che se sulle prime non vi sembrerà nulla di tosto, sarà davvero letale quando sfodererà il suo giga cannon capace di fare la bellezza di 4000 danni!!! Ora avete capito perché gli HP e i restore sono così importanti! Dopo averlo sconfitto riceverete la sua Digimon card e una medaglia, oltre alla possibilità di usare Machinedramon in battaglia.



Un po' di Digivoluzione
Pheonixmon 100%
Devimon 100%
Giromon 100%
Bakemon 100%
Pheonixmon: catturate un Birdramon e 'pompatene' solo la difesa fino a quando non si evolverà in Phenixmon.



Devimon: per cominciare prendete un Angemon e perdete due battaglie.
Giromon: catturate un Bakamon e combattete un bel po' di battaglie.
Bakemon: per cominciare prendete un Kunmon e allenatelo portandolo a queste statistiche fino a HP1000 + MP900 DF300
Per portare il vostro Digimon a Monzaemon, trasformate un Rokkie in un Numemon. Quindi andate a Toy Town, a nord di Misty Trees, e dopo Cherrymon. Quindi entrate nella Costume House a Toy Town e lasciate che Numemon vesta il costume (si tratta di un item di digievoluzione che può usare solo Numemon).

WANTED

La softeca PlayStation è a dir poco tempestata di giochi di guida. Ce ne sono di tutti i tipi: da quello iperrealistico e impegnativo a quello colorato e immediato, da quello che permette di scorrazzare in una città a quello con iperveloci astronavi futuristiche. Chi ama il volante digitale ha decisamente di che divertirsi!

RACING (1ª parte)

24 ORE DI LE MANS
(Infogrames)
MC, DS, NG
Una simulazione di guida che esce contemporaneamente a Gran Turismo 2? No, nessun premeditato suicidio: questo è un grande gioco di guida, che offre caratteristiche talmente forti e particolari da risultare piacevole e concorrenziale.





Si tratta di un prodotto che replica la famosa competizione di Le Mans, che dura 24 ore, a scelta simulate o reali; in questo secondo caso è possibile ovviamente salvare e riprendere la gara in futuro. La grafica è molto buona, la giocabilità è 'seria' e la simulazione risulta accurata. La struttura del gioco è ottima, con difficoltà progressive e diversi livelli di realismo.



Si tratta di un gioco impegnativo, che obiettivamente non è al livello dei Gran, ma fa la sua parte con apprezzabile onestà.
N. Giocatori: 1-2

89

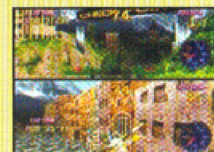
360° THREE-SIXTY
(Cryo Interactive)
MC, DS
Shakerando Jet Rider con Wipeout si ottiene questo furbo mix confezionato dai Cryo. Si tratta di un gioco in cui, a bordo di hovercraft futuristici, dovete affrontare gare acquatiche confrontandovi con i nemici. Ovviamente, il migliore non è solo il più veloce ma anche il più cattivo… Gli hovercraft sono infatti dotati di armi (dodici in tutto, un buon numero quindi) da usare per tagliare il traguardo per primi.
La realizzazione tecnica è sufficiente, ma la piacevolezza del gioco è nella sua dinamica e soprattutto nella sua giocabilità immediata e semplice.
N. Giocatori: 1-2

80

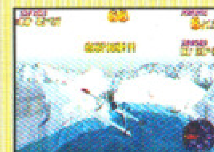
A

AIR RACE
(Acclaim)
MC





Si tratta di un suggestivo e originale gioco in cui si prende il controllo di un aereo; ciò che è praticamente unico nel genere: solo N-Gen propone velivoli per correre.



Si tratta di un prodotto interessante: la giocabilità è buona (il sistema di guida è molto arcade e quindi immediato) e la grafica, tranne un po' di clip, si attesta su discreti livelli. Purtroppo il gioco manca di mordente ed è solamente discreto.
N. Giocatori: 1-2

68

ANDRETTI RACING '97
(Electronic Arts)
MC, DS, NG



Originale gioco di simulazione automobilistica americana. Oltre alla Formula Indy, infatti, è possibile gareggiare a bordo delle Stock-Cars.



16 i circuiti a disposizione, per un prodotto che ancora adesso possiede alcune frecce nel suo arco in termini di grafica e giocabilità.



Le auto non sono facili da guidare, specialmente quelle Formula Indy, e questo alza il coefficiente di sfida.
N. Giocatori: 1-2

62

AQUA GT
(Take Two Interactive)
MC, DS
Ormai non son più pochi i giochi di guida nei quali il controllo è su un mezzo acquatico.



Dopo Rapid Racer e Powerboat Racing, sono arrivati Hydro Thunder e questo... che però è il peggiore.



La grafica è discutibile e il sistema di controllo risponde male. Ci sono poche piste che, pur avendo suggestive ambientazioni (i fiumi delle grandi capitali mondiali: Londra, Parigi, Milano) non riescono ad avvincere l'utente.
N. Giocatori: 1-2

67

B

BOMBERMAN FANTASY RACE
(Virgin)
MC, DS
Un simpatico, colorato e fumettoso contorno (ispirato al mondo del grande Bomberman di Hudson) sorreggono un racing un po' tristanzuolo.



La giocabilità non è il massimo (colpa forse della mancata implementazione degli stick analogici del DS, che vibra e basta) e anche la conformazione delle piste non eccita.



La difficoltà del gioco è assurdamente alta, tanto più se si pensa che il gioco, che ha un look facile colorato e infantile, sembra accessibile a tutti… Un originale sistema di scelta delle piste e dei racers non salva il gioco da una meritata bastonata.
N. Giocatori: 1-2

65

BURNING ROAD
(Funsoft)
MC, LK, NG



Un mix abbastanza riuscito tra Daytona USA e Sega Rally. Su tre lunghi circuiti (e le loro versioni speculari) più un quarto circuito nascosto, la grafica fila che è un piacere. Buona la giocabilità e la manovrabilità dei mezzi a nostra disposizione.





Molto veloce, questo gioco si dimostra anche divertente e dotato di buoni panorami e di numerosi effetti quali neve, ghiaccio, ghiaia e sabbia che influenzano in maniera netta il comportamento e le prestazioni della vettura.
N. Giocatori: 1-2

70

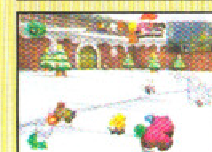
C

C3 RACING
(Infogrames)
MC, DS, NG
La casa transalpina ha realizzato davvero un ottimo gioco, dotato di una grafica molto buona e di un'ottima gestione delle inquadrature. Molto divertente e completo, possiede numerosi tracciati (localizzati in luoghi interessanti) e un buon numero di auto, ottimamente riprodotte, con cui cimentarsi contro amici o contro il computer. Criticabile la scelta di mettere inizialmente a disposizione due sole auto, la Nissan Micra e la Renault Clio, che non sono certamente modelli capaci di accendere la fantasia e gli entusiasmi degli appassionati. Un titolo molto buono da prendere attentamente in considerazione.
N. Giocatori: 1-2

89

CHOCOBO RACING
(Squaresoft)
MC, DS





Localizzato con un ritardo di secoli, anzi millenni, il racing fumettoso (colorato e

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

semplice, insomma) targato Square arriva finalmente in Europa. Prendendo spunto dai celebri, teneri bipedi della serie di Final Fantasy, la softhouse nipponica sforna un prodotto che si confronta con Crash Team Racing e gli altri cartoon racing.



Purtroppo la qualità non è altissima: le piste sono anonime e poco colorate, il sistema di controllo è debole e il livello di difficoltà si attesta su livelli esageratamente alti. Un flop della Square, pur se in un settore che non è il suo.
N. Giocatori: 1-2

78

CIRCUIT BREAKERS
(Mindscape)
MC, MT, DS



Dopo Supersonic Racers, la casa inglese tenta di bissare il successo con questo secondo episodio dal nome completamente differente.



Aggiornato tecnicamente sia per ciò che riguarda la grafica che per il sonoro, il gioco si distingue per la fluidità e il dettaglio del suo motore 3D e per l'elevata giocabilità complessiva.



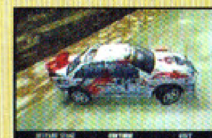
Umoristico e simpatico, il gioco supporta tutti i nuovi accessori, dal multitap al joypad analogico con vibrazioni comprese. Da giocare in quattro: divertimento al 101%!
N. Giocatori: 1-4

86

COLIN MCRAE RALLY
(Codemasters)
MC, DS, NG
Uno dei migliori simulatori rallystici in circolazione. Dagli stessi autori della serie TOCA, è una esaltante esperienza automobilistica.



La gara ci vede protagonisti delle varie prove speciali del Rally d'Inghilterra, di cui dovremo affrontare tutte le insidie, con strade sdrucciolevoli o fangose, salti da effettuare a oltre 180 Km/h e pericolose curve a U bordate da pericolosi muretti di pietra. La grafica è molto bella e fluida, con una fisica delle auto veramente accurata.



Anche la riproduzione delle vetture è eccezionale (risultato ottenuto grazie alla scansione tridimensionale) e sono riprodotte perfettamente le prestazioni reali per quanto riguarda accelerazione, velocità massima e tenuta di strada.



Le prove speciali si svolgono su qualsiasi fondo stradale e nelle più disparate condizioni climatiche (col sole, quando è nuvolo, con la neve o la pioggia). Veramente splendido.
N. Giocatori: 1-2

90

COLIN MC RAE RALLY 2
(Codemasters)
MC, DS, NG



Un graaandissimo ritorno: il degno sequel del miglior racing rallystico diventa l'indiscusso campione della categoria. La grafica è fluidissima, il sistema di controllo è ineccepibile e appagante (seppur impegnativo e non molto immediato) e conquisterà, per la frenesia e la pulizia, tutti gli amanti del fango virtuale.





Ci sono moltissime piste e un'ottima scelta di macchine, ciò che garantirà una longevità di tutto riguardo. Un gioco che non può, non deve mancare nella softeca degli appassionati del genere racing e degli amanti dei bei giochi.
N. Giocatori: 1-2

93

CRASH TEAM RACING
(Sony)
MC, DS, MT



Chi ha sempre guardato dal basso gli utenti Nintendo che, con il loro Mario Kart, potevano giocare con un racing facile immediato e disimpegnato, possono finalmente risorgere!



Crash Team Racing di Naughty Dog, infatti, prende i personaggi della serie Bandicoot e li butta in pista a bordo di maneggevolissimi kart. La grafica spaziale (marchio di fabbrica della serie) e una giocabilità (anch'essa assolutamente usuale per i giochi di Crash) ineccepibile, anzi perfetta, conferiscono grande fascino al gioco.



Le piste sono bellissime, tutte ispirate ai livelli dei platform che abbiamo giocato e conosciuto bene. Inoltre la sfida, anche in modalità single play, è sempre molto alta e presente. Il gioco, miracolo della tecnica, rimane giocabile e godibile anche in quattro con lo schermo splittato in altrettanti spicchi. Molte modalità, grafica varia e colorata, ottimo controllo: ecco il racing facile, immediato e disimpegnato che molti aspettavano...
N. Giocatori: 1-4

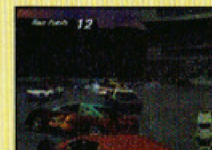
93

D

DEMOLITION RACER
(Infogrames)
MC, DS
Un racer che strizza l'occhio a Destruction Derby: come suggerisce il nome, la libertà di distruggere e devastare è alla base di questo prodotto. Correte lungo i dieci tracciati cercando di primeggiare a suon di sportellate; il divertimento è assicurato, anche in single play, dal gameplay esageratamente cafone (o cafonescamente esagerato, fa lo stesso...) e dalla giocabilità precisa e puntuale. La tecnica dei tempi del cucco e una certa mancanza di originalità rovinano un po' il valore di un gioco che comunque è da tener presente per sfogare i propri bassi istinti.
N. Giocatori: 1-2

80

DESTRUCTION DERBY
(Psygnosis)
MC, LK



La PlayStation deve il suo enorme successo a giochi di questo tipo. La grafica poligonale era (ai tempi) molto realistica, con oltre 100 poligoni per auto e ricchi effetti speciali (quali fumo, sgommate e pezzi d'auto di ogni genere che volavano in ogni direzione).



Divertentissima la modalità di gioco (che si aggiunge alle corse più classiche) denominata Arena, in cui lo scopo è quello di eliminare fisicamente le altre macchine in gara, tamponandole oltre ogni limite. L'unico limite è la durata – troppo breve – dei suoi sette circuiti.



Comunque molto divertente. Un Platinum di classe.
N. Giocatori: 1-2

86

DESTRUCTION DERBY 2
(Psygnosis)
MC, NG



Molti i miglioramenti in questo secondo episodio: i circuiti sono diventati undici e sono stati sensibilmente allungati. È stata posta più cura nel riprodurre la fisica degli incidenti, che riesce a ricreare tamponamenti e carambole davvero credibili come realismo e incredibili per la spettacolarità. La grafica è stata sensibilmente migliorata, con effetti di traslucenza e di scintille che all'epoca lasciarono tutti a bocca aperta. Il numero di poligoni dedicato a ciascuna vettura è ora più del doppio (oltre 250).



Azione selvaggia che nella rinnovata modalità Arena (ci sono cinque aree ricche di ostacoli) consente di fracassare le altre macchine in maniere decisamente assurde e divertenti. Peccato che manchi l'opzione link del primo e comunque un modo per giocare in due.
N. Giocatori: 1

90

DESTRUCTION DERBY RAW
(Psygnosis)
MC, MT, DS
Il terzo episodio di una serie che è praticamente nata insieme alla PlayStation è un grande gioco (come i prequel, d'altronde).



Ci sono moltissime modalità di gioco che conferiscono grande varietà e, soprattutto, sono divertentissime!



La possibilità di giocare in quattro aumenta il valore del gioco, ma la modalità non è ineccepibile; d'altronde, tutta la realizzazione tecnica lascia un po' a desiderare in termini di risoluzione, clipping, solidità grafica, qualità degli elementi poligonali e quantità di questi ultimi. Ma, come vero e proprio gioco, offre un divertimento inavvicinabile!



N. Giocatori: 1-4

90

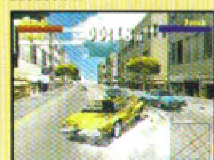
DRIVER
(GT Interactive)
MC, DS

Uno dei migliori giochi di guida sviluppato da un team composto, tra gli altri, da alcuni dei programmatori di Destruction Derby qui sopra. Siete un poliziotto infiltrato nella malavita e dovete portare a termine missioni 'malavitose' ambientate in quattro città statunitensi (Miami, San Francisco, Los Angeles e New York) riprodotte perfettamente.





Infatti i grafici del gioco hanno girato le città con la macchina fotografica e ogni strada, ogni monumento caratteristico, ogni vicolo – persino ogni negozio - è esattamente dove si trova nella realtà. Le città sono esplorabili a piacimento con l'unico limite della polizia, la quale certo non vede di buon occhio che trasportiate mafiosi e assassini.



La meccanica di guida è super, i particolari di classe si sprecano e la giocabilità è insuperabile. Se amate i racing e non comprate questo siete dei caz...i!
N. Giocatori: 1

93

DRIVER 2
(GT Interactive)
MC, DS

Il seguito di uno dei più originali e fantastici 'modi di dire racing' è questo Driver 2.



La trama del prequel viene solo sfiorata (riprendiamo solo il personaggio), la giocabilità rimane invariata: chi avrebbe saputo migliorarla? Nemmeno il Padreterno!



Ma il gameplay viene arricchito da alcune introduzioni significative: le curve non son più solo a novanta gradi, si può scendere dalla macchina (per alcune missioni ma anche solo per sedersi a un bar e poi rubare una macchina).



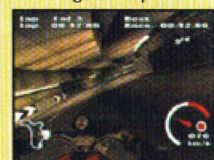
E poi si può giocare in due! Purtroppo il motore grafico è inadeguato ai tempi e, sebbene la riproduzione degli ambienti di gioco sia valida, la loro resa è scarsa; e questo faticare risalta ancor più nel gioco a due che, pur divertentissimo, è tecnicamente infausto.
N. Giocatori: 1-2

85

DUCATI WORLD
(Acclaim)
MC, DS



Si tratta di uno dei tanti simulatori motociclistici che stanno uscendo ultimamente. È un buon gioco, che offre solo modelli della celebre casa italiana – ma non credete che siano pochi! - costruiti nella sua lunga storia. Ci sono molte competizioni, ma il gusto di guidare un "Duca" è rovinato dal sistema di guida troppo difficile e da una grafica spartana.





Peccato, perché l'idea di un racing con moto monomarca è bellissima!
N. Giocatori: 1-2

71

E

EXPLOSIVE RACING
(Funsoft)
MC, LK, NG

Si tratta del seguito di Burning Road; ora possiamo anche guidare delle moto (tra cui un mitico chopper), anche se sono le auto a fare la parte del leone. Il gioco è più fluido e veloce, con una spiccata sensibilità arcade e con circuiti più lunghi e impegnativi.





Aumentano anche i pericoli: troveremo infatti auto che corrono contromano e ponti levatoi che aprono improvvisi ostacoli di fronte alle vetture.



Qualche passettino avanti è stato fatto e il prodotto è molto buono, ma l'eccellenza ancora è solo potenziale.
N. Giocatori: 1-2

71

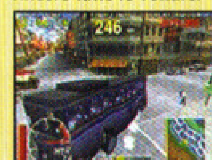
F

FELONY 11-79
(ASCII)
MC, NG

Strano e originale gioco di guida arcade in cui, a bordo di strane auto normali e non (Mini Cooper, camion della nettezza urbana e lussuose limousine), dovremo portare a termine una serie di missioni entro un tempo limite in tre differenti ambientazioni non lineari quali il quartiere di Chinatown a Los Angeles, la città di Parigi durante la notte, oppure Tokyo nell'ora di punta.



Ricorda un po' Carmageddon, dal momento che più danni causeremo, più soldi ci verranno versati (coi quali acquistare una delle 19 auto aggiuntive). Divertente e cafone, ha come limite lo scarso numero di circuiti che in un gioco basato su questa meccanica particolare mina la longevità; solo chi si innamora di Felony lo gioca a oltranza per vincere tutte le vetture.





N. Giocatori: 1

86

FORD RACING
(Empire)
MC, DS

Un racing di cui nessuno sentiva il bisogno, che rubacchia qua e là le idee ai migliori ma non convince molto.





Presenta solo le vetture della celebre casa americana (non manca nemmeno la Ka che, pur simpatica, non è certo un fulmine!) che competono fra di loro.





Il modello di guida non dice niente di nuovo, è abbastanza realistico e tutto sommato divertente, ma non offre nulla di più della miriade di altri racing. Le piste, poi, sono molto anonime e scialbe graficamente, e chiudono in negativo un quadro bruttarello.
N. Giocatori: 1-2

70

FORMULA NIPPON
(EON Software)
MC, DS

Le monoposto non sono solo Formula Uno: e, se in U.S.A. c'è la Formula Indy, in Giappone c'è la Formula Nippon, oggetto di questo gioco.





Si tratta di un titolo che offre una giocabilità rigida, tipica dei racing a sedici bit, e una grafica che da questi standard non si allontana poi molto. Presenta alcune opzioni simpatiche (tipo la scuola guida, o i kart) ma pecca sul piano della giocabilità.
N. Giocatori: 1-2

67

FORMULA KARTS SPECIAL EDITION
(Telstar)
MC, NG



Gioco sulle corse kart. Motore grafico senza infamia e senza lode, che permette di gareggiare in 3D su 9 differenti circuiti. Veloce e discretamente divertente, può essere un buon acquisto: dategli un'occhiata.
N. Giocatori: 1-2

61

I GIOCHI DI FORMULA UNO

I giochi di Formula Uno sono un po' particolari, godono di un pubblico a sé, che magari non ama i videogames in generale ma che comunque, per correre 'come Schumacher o Hakkinen', si avvicina serio serio alla console. La parte del leone la fa **Psygnosis**, che ogni anno sforna un simulatore (e non tutti gli anni la ciambella riesce col buco); adesso è arrivata pure **Electronic Arts** che ha già annunciato il suo **F1 2001** e, timida outsider, **Ubisoft** si appresta a rilanciare anche su PS2. La battaglia è aperta, proprio come nella vera Formula Uno!

F1 2000
(Electronic Arts)
MC, DS
Con la licenza ufficiale FIA e piloti e scuderie aggiornati alla stagione appena iniziata, il nuovo nato EA si prepara allo scontro nel corposo settore dei giochi ispirati alla Formula Uno. La consueta cura della softhouse americana è servita a confezionare un prodotto molto valido: il motore che regola il gioco è infatti molto scrupoloso e il realismo si attesta su alti livelli.



La tecnica è eccellente: sia la grafica (veloce pulita e fluida) che il sonoro sono infatti molto precisi e rispondenti.



Una volta in pista, però, il gioco diventa un po' troppo facile; ma rimane un ottimo gioco, praticamente privo di grossi difetti e pronto a scontrarsi con i campioni della categoria.
N. Giocatori: 1-2

91

F1 WORLD GP
(Eidos)
MC, DS, NG
Un gioco che simula la Formula 1 senza qualità: ecco, in massima sintesi, quello che c'è da dire su questo ultimo nato Eidos. Si tratta di una simulazione che offre un buon numero di parametri e scimmiotta il realismo di titoli più blasonati.



Tuttavia il motore di gioco è poco soddisfacente, materializzandosi in un modello di guida poco credibile; ad aggravare la situazione in pista c'è un'Intelligenza Artificiale decisamente sotto tono. La tecnica audiovisiva è soddisfacente (ma gli ultimi F1 Psygnosis e EA sono parecchio superiori) e la risposta ai comandi funziona.



Ma il gioco rimane basso e l'utenza appassionata dovrebbe rivolgersi altrove.
N. Giocatori: 1-2

79

FORMULA ONE
(Psygnosis)
MC, LK, NG
Ottima simulazione del campionato di F1, fece gridare al miracolo al momento della sua uscita. Tutti i circuiti del mondiale (17), 35 piloti tra cui scegliere e 26 monoposto differenti. Il tutto condito da una colonna sonora decisamente esaltante con musiche interpretate da assi della chitarra come Steve Vai e Joe Satriani!



Il gioco può essere vissuto in modalità Arcade oppure nella più realistica ed estenuante modalità Grand Prix. Molto indicata la sostituzione del pad con un volante e la modalità che consente di linkare due Play.



Uno splendido Platinum ancor oggi validissimo.
N. Giocatori: 1-2

87

FORMULA ONE '97
(Psygnosis)
MC, DS, NG



Probabilmente il miglior gioco sulla Formulle 1 mai prodotto per PlayStation, ha sorpreso tutti per l'eccellente risoluzione, la velocità e le prestazioni del suo motore grafico tridimensionale. In modalità Gran Premio le statistiche sono quelle reali della stagione '96/'97, con ogni singola pista perfettamente ricostruita basandosi sui dati reali.



Ottimi gli effetti speciali e la telecronaca in italiano, che si uniscono a un'avanzata gestione degli effetti che la pioggia può avere sullo svolgimento di una gara e all'intelligente possibilità di dividere lo schermo in verticale quando si gioca in due. Non comprarlo significa volersi davvero male.



N. Giocatori: 1-2

92

FORMULA ONE '98
(Psygnosis)
MC, LK, DS, NG
Deludente ultimo episodio della serie, segna un sensibile passo indietro sia in termini di dettaglio grafico sia per quanto riguarda la giocabilità.



Il gioco è sempre molto accurato, con le statistiche relative alla passata stagione agonistica, anche se rimane l'amaro in bocca per un passo falso che davvero non ci voleva.
N. Giocatori: 1-2

70

FORMULA ONE '99
(Psygnosis)
MC, DS, NG



Per il quarto capitolo della sua fortunata serie dedicata al grande circo della Formula 1, Psygnosis si affida a un gruppo di sviluppatori ben capace. Gli Studio 33 han tirato fuori un giochino decisamente valido: il comportamento della vettura riesce nel non facile compito di restituire un'esperienza di guida contemporaneamente realistica ma non frustrante.



La grafica è notevolissima, le opzioni di settaggio soddisfano i fomentati del cacciavite ma non invadono chi invece preferisce buttarsi subito nella mischia. Un gioco su più livelli, quindi, che soddisfa appieno molte utenze differenti. Peccato che simuli una stagione che, al tempo della pubblicazione, era già conclusa...
N. Giocatori: 1-2

91

FORMULA ONE 2000
(Psygnosis)
MC, DS
L'ultimo simulatore partorito dalla storica casa del gufo è abbastanza buono. Offre le statistiche e i numeri della stagione precedente a quella attualmente in corso, ciò che senz'altro è un limite.
La grafica è buona per quanto riguarda le macchine, ma ci sono diversi rallentamenti che rovinano l'aspetto e anche la giocabilità.



Purtroppo il sistema di collisioni è un po' inverosimile e penalizzante, e anche gli incidenti poco realistici rovinano un prodotto altrimenti buono.
N. Giocatori: 1-2

78

MONACO GP2 RACING SIMULATION
(Ubi Soft)
MC, LK, DS, NG
Un buon gioco di Formula 1 è questo Monaco GP2 eccetera. Soprattutto la giocabilità, un eccellente compromesso tra realismo e immediatezza (tipico problema che si complica quando i mezzi da riprodurre sono vetture di Formula 1), è degna di lodi. Le opzioni di modifica alle vetture, numerose e utili, aggiungono molto a un gioco la cui sostanza merita di essere approfondita fino in fondo. Purtroppo, ciò che non è sostanza è poco curato: la grafica, pur nitida, è abbastanza deludente, compresa quella delle sezioni di contorno.
N. Giocatori: 1-4

91

I RACING DA DIMENTICARE PRIMA POSSIBILE

Lo vedete dalla lunghezza del wanted: la PSX ha ospitato un grande numero di racing. Ovviamente non tutti sono proprio delle gemme, ma purtroppo alcuni son tanto brutti che non dovevano mai essere pubblicati. Ecco, secondo il sommo & insindacabile giudizio di Planet PlayStation, i giochi che dovete assolutamente lasciare sugli scaffali:

- **Ayrton Senna Kart Duel**
- **Bomberman Fantasy Race**
- **Peak Performance**





- **Rock'n'Roll Racing 2**
- **Test Drive Off Road**
- **Tommy Makinen Rally**



- **Cyberspeed**
- **Hi-Octane**
- **International Moto X**
- **Jet Rider**
- **Motor Mash**
- **Wreckin Crew**



FREESTYLE MOTOCROSS: MCGRATH VS PASTRANA

(Acclaim)
MC, DS
Due big del motocross sono i protagonisti di questo gioco dalla giocabilità maldestra: controllare le moto non è molto facile né divertente.





Le piste sono invece belle, ambientate in diversi posti suggestivi. Nel gioco c'è un valido sistema di acrobazie, molto semplici da performare ma anche abbastanza appagnti.



Pessimo poi il sonoro: il rombo della moto ricorda il ronzio notturno delle zanzare.
N. Giocatori:1-2

69

G

GRAN TURISMO

(Sony)
MC, DS, NG
Senza alcun dubbio il miglior gioco di guida per PlayStation mai realizzato.



Alla guida delle macchine più veloci del mondo potremo dimostrare la nostra perizia su complessi e impegnativi percorsi stradali. Potrete scegliere tra ben 180 modelli di auto differenti, ognuna dotata di un proprio e specifico comportamento stradale.



Tra Nissan, Subaru, Mazda, Toyota, Honda, Aston Martin e compagnia bella avrete solo l'imbarazzo della scelta. E inoltre potete 'andare dal meccanico' e spendere i dobloni vinti durante le gare per fare gli upgrade alle vetture; infine, modificate i parametri per adattare la macchina al vostro stile di guida: puntate sulla velocità o sull'accelerazione? Quanta aderenza?





Agite sugli alettoni, la campanatura, gli stabilizzatori, i freni, le gomme... A fine corsa l'efficace funzione moviola consente di rivedere la corsa nel dettaglio. Un gioco molto 'tecnico', che riproduce in maniera estremamente fedele i diversi comportamenti su strada delle diverse vetture. È un po' troppo difficile all'inizio, ma perseverando si verrà riccamente premiati per gli sforzi fatti in termini di divertimento assoluto. I giocatori foix giocano a Gran Turismo.
N. Foix: 1-2

96

GRAN TURISMO 2

(Sony)
MC, DS, NG
Il seguito del miglior gioco di guida apporta al prequel tutte le migliorie che era lecito, persino doveroso aspettarsi.



Le piste sono aumentate di numero e, feature purtroppo unica seppur intelligentissima, comprendono tutti i tracciati inseriti nel primo Grantu. Soprattutto, il numero di macchine presenti fa tremare i polsi: nel gioco ci sono oltre cinquecento vetture!



Non mancano i modelli dei più famosi costruttori europei e quindi potrete tranquillamente dilettarvi con le riproduzioni delle varie Fiat Punto, Ford Ka, Golf e Polo Wolkswagen, prestigiosi modelli di Mercedes e BMW. Non mancano competizioni sullo sterrato, che accrescono notevolmente il valore del prodotto aggiungendogli un 'pizzico di Colin McRae Rally'.



Purtroppo la grafica è un po' peggiorata: un environment mapping un po' troppo spinto, evidentemente, suga risorse e le piste clippano abbastanza; inoltre la struttura delle competizioni (che sono moltissime) poteva essere implementata meglio.



La fase dei settaggi è rimasta praticamente invariata (salvo qualche leggero impoverimento) e il gioco conferma le sue beate caratteristiche di quantità e qualità. Ma al di là dei difetti (che pur dispiacciono), si tratta del più completo racing per PSX.
N. Giocatori: 1-2

95

H

HONDA CASTROL SUPERBIKE

(Electronic Arts)
MC, DS, NG



Siete alla guida di un'Honda (a proposito, uno dei limiti del gioco è che non potete guidare altre moto: ma che vi frega quando avete la migliore?) e affrontate un campionato contro altri agguerriti centauri.





La competizione riprodotta è quella del campionato Superbike; la grafica delle piste, fedelmente replicate, è abbastanza buona, purtroppo la velocità elevata implica un sacrificio a livello di dettaglio. Il buon realismo soddisferà gli esperti, mentre i neofiti abbisognano di un certo periodo di allenamento. Ma infatti non manca una sezione training!
N. Giocatori: 1-2

79

HOT WHEELS

(Electronic Arts)
MC, DS
Ricordo bene la prova che feci di questo prodotto: rimasi colpito dalla velocità e dal disimpegno offerti da questo gioco.



La giocabilità e l'immediatezza sono le principali qualità di questo giochino semplice e spensierato, in cui l'alta velocità ben si sposa con un sistema di controllo permissivo.



Le piste sono colorate e scorrono fluide, ma il resto della tecnica lascia a desiderare: bassa risoluzione, texture acide e granulose. Ogni tanto si genera 'a little confusion' (come è nello stile del gioco e delle macchinine che danno la licenza), ma Hot Wheels si lascia giocare senza pensieri.



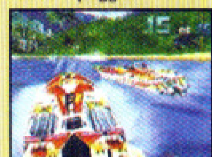
Un buon acquisto per chi cerca divertimento veloce e fantasiosa spericolatezza.
N. Giocatori: 1-2

73

HYDRO THUNDER

(Midway)
MC, DS
Il terzo gioco di guida che propone le competizioni acquatiche

a bordo di motoscafi è anche il peggiore.



La guidabilità dei mezzi è pessima anche con un Dual Shock, e non è colpa dell'acqua ma del timone che hanno programmato... Le piste sono brutte ed è un peccato, perché i motoscafi invece hanno un bel look, anche se è inverosimile.



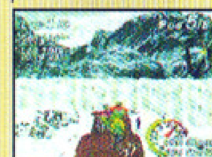


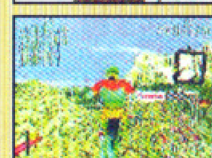
Ci sono in tutto nove posti in cui correre, ma la longevità è minata da un fattore determinante che purtroppo non c'è: il divertimento.
N. Giocatori: 1-2

70

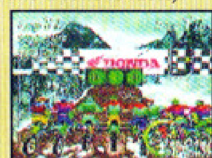
I

INTERNATIONAL MOTO X
(TWI)
MC
Vecchio gioco di motocross che già all'epoca della sua uscita non aveva destato particolari entusiasmi.





A un gran numero di circuiti (ben quaranta!) non si affianca né una giocabilità di particolare rilievo, né una grafica significativamente incisiva. Il motore 3D, a voler essere generosi, è deprimente (vi clippa fino a sotto le ruote).



Splendida invece l'idea di permettere ai giocatori di crearsi le proprie piste con un apposito editor.
N. Giocatori: 1-2

34

J

JEREMY MC GRATH SUPERCROSS '98
(Acclaim)
MC
Buon gioco simil-arcade basato sul campionato supercross. Con potenti moto potrete lanciarvi in incredibili balzi e spericolate evoluzioni.



Motore grafico più che buono, ottimo sonoro e giocabilità nella media lo rendono un titolo indicato agli appassionati.





Ottimo l'editor, versatile anche se non potente, grazie al quale potrete creare diaboliche piste.
N. Giocatori: 1-2

73

JET RIDER
(Sony)
MC
Conosciuto anche come Jet Moto, possiede percorsi acquatici e grafica molto buona (soprattutto nei riflessi) per un gioco che dà il meglio di sé nella modalità a due giocatori.



Ampia scelta di settaggi, con i quali potrete scegliere tra una ventina di team l'accoppiata moto + pilota che più vi aggrada, e che risulteranno differenti per velocità, accelerazione, manovrabilità e potenza del motore. I circuiti sono dodici, lunghi, sinuosi e ricchi di ostacoli e di trabocchetti.



Peccato che manchi un buon sonoro (al contrario, le musiche sono splendide) e che sia riscontrabile una certa trascuratezza in alcuni aspetti della grafica che ne condizionano pesantemente il voto finale.
N. Giocatori: 1-2

56

JET RIDER 2
(Sony)
MC, DS
Conosciuto anche come Jet Moto 2, è un secondo episodio davvero estremo, con azioni di corsa per chi non soffre gli effetti del mal di mare.





A cavallo di un veicolo molto agile e potente, a metà tra una motocicletta e un jet ski, dovrete affrontare lunghi e sinuosi percorsi che vi obbligheranno a spericolate acrobazie nel tentativo di evitare i molti ostacoli disseminati lungo il percorso.



Canyons, parchi naturali, cascate, vulcani e abissi senza fondo sono solo alcune delle difficoltà da superare lungo i dieci circuiti a disposizione. Ottima la fisica dei veicoli che consentono derapate mozzafiato tra coreografici schizzi d'acqua.
N. Giocatori: 1-2

80

K

KILLER LOOP
(Crave Entertainment)
MC, DS
Mai vi doveste stufare di Wipeout, ad attendervi c'è questo Killer Loop...



Che pure vive di luce propria, replicando sì l'ambientazione futuristica e la grande velocità dei tre blockbuster by Psygnosis, ma anche offrendo interessanti soluzioni estetiche (le ambientazioni su differenti pianeti conferiscono varietà e piacevolezze estetiche) e a livello di gameplay.



La velocità è assoluta, il controllo sui mezzi è altrettanto soddisfacente seppur non immediato e forse un filino troppo tecnico. Un ottimo prodotto, consigliato a chi ama le folli e violente corse del futuro.
N. Giocatori: 1-2

87

L

LEGO RACERS
(Lego Multimedia)
MC, DS
Un altro racing fumettoso arriva sulle nostre PSX che, nell'ultimo periodo, sono state invase da titoli che cercavano di emulare il nintendoso Mario Kart.



Le macchinine cubettose (e ci mancherebbe...) e le locazioni delle costruzioni più tipiche della serie di giocattoli confezionano un prodotto dotato di buon carattere. Purtroppo il gioco non è semplice, le gare sono poco interessanti per via di percorsi troppo lunghi e soprattutto la guidabilità della vettura è troppo rigida e poco immediata. Peccato, perché l'ambientazione è notevole e la grafica si attesta su livelli onesti.
N. Giocatori: 1-2

71

LOONEY TUNES RACING
(Infogrames)
MC, DS
Un eccellente cartoon racing. I personaggi dei Looney Tunes portano nella realizzazione tutta la loro travolgente simpatia, che risalta sia nei menu sia in gara.





Le piste non sono bellissime a vedersi, ma sono varie; fantastici invece sono i cartoni, animati perfettamente. Il mezzo si guida molto bene, e giocare è divertente oltre che per la simpatia dei suoi protagonisti, anche per la risposta ai comandi e per il ben calibrato livello di difficoltà.

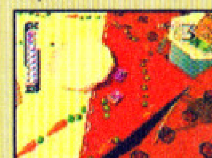


N. Giocatori: 1-2

83

M

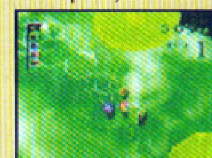
MICRO MACHINES V3
(Codemasters)
MC, MT



Divertentissimo gioco arcade che ci vede comandare una di quelle lillipuziane automobiline che tanto piacciono ai bambini.



Esilaranti sfide all'ultima sportellata con altri sette guidatori, utilizzando le armi più demenziali mai viste in circolazione (dai sempici missili ai martelloni giganti, dalle mine alle pinze telescopiche).



Humour spettacolare e una grande grafica 3D con effetti limpidi e puliti rendono questo un gioco da affrontare con il ghigno sulle labbra in quei classici circuiti 'casalinghi' per cui la serie è giustamente famosa: il tavolo della

I RACING MIGLIORI

Il giochi di guida sono proprio dei bei giochi. Spesse volte la qualità prescinde dalla specifica caratterizzazione del titolo in questione: Gran Turismo piace anche a chi non sopporta i



giochi impegnativi, così come Crash Team Racing è giocato (con gran divertimento ovviamente) anche dagli



intransigenti del volante digitale. Ecco, secondo Planet PlayStation, i migliori racing per PlayStation indipendentemente dal genere:

- **Colin McRae Rally e Colin McRae Rally 2**
- **Ridge Racer Type 4**





- **V-Rally 2**

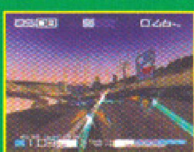


- **Crash Team Racing**
- **Destruction Derby 2**
- **Driver e Driver 2**
- **Wipeout 2097**
- **Gran Turismo e Gran Turismo 2**
- **Micromachines V3**
- **Need for Speed: Road Challenge e Porsche Challenge**



- **Wip3out**





colazione, il giardino, la sala da pranzo ecc. L'opzione multiplayer è quanto di meglio sia mai stato realizzato per la console di casa Sony. Quando si gioca in otto contemporaneamente il livello di divertimento raggiunge livelli di eccellenza assoluta. Compratelo se siete soliti giocare in compagnia, non ve ne pentirete.
N. Giocatori: 1-8

92

MICROMANIACS
(Codemasters)
MC, MT, DS
Il seguito di Micromachines fa 'scendere a piedi' i suoi protagonisti, che ora si affrontano correndo con le proprie gambe!





Gli ambienti sono quelli che ci aspettiamo, domestici e urbani; qui i nostri eroi sgambano per arrivare primi. Il sistema di controllo non è più a prova di bomba, ma la grafica è molto migliorata e ora le piste (tantissime, come al solito) sono in vero 3D: questo ha comportato anche una maggior interazione con gli elementi del fondale.



N. Giocatori: 1-8

88

MILLE MIGLIA
(Infogrames)
MC, NG, DS
Un ottimo racing, che offre la possibilità di affrontare la competizione italiana utilizzando le perfette repliche dei modelli che, negli anni dal 1930 al 1950, si son contesi il primato nella prestigiosissima manifestazione.



Ottima è la ricostruzione delle ambientazioni e dei 'colori' mediterranei, così come la giocabilità – specie con un controller analogico.



L'offerta di piste è convincente così come lo è quella delle vetture. Un prodotto da non sottovalutare.
N. Giocatori: 1-2

87

MOBIL ONE RALLY CHAMPIONSHIP
(EA Sports)
MC, DS, NG
Un hit PC raggiunge la dea grigia, ma nel tragitto perde la sua verve grafica. MORC non è un buon gioco di rally: alla buona riproduzione delle vetture (deformazioni da incidenti comprese) si lega uno scrolling incerto.





La varietà dei circuiti è notevole, anche sottolineata da texture di buona realizzazione. La guidabilità non è ottimale, il feeling e la sensazione di guida, infatti, si attesta su bassi livelli. I tanti tracciati e le modalità di gioco interesseranno quindi solo i più tenaci e quelli che possono passare sopra ai difetti suesposti.



N. Giocatori: 1-2

79

MOTO RACER
(Electronic Arts)
MC, DS



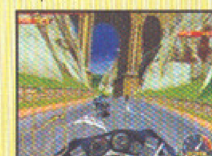
Splendido gioco di moto, viaggia a velocità impressionante sia su strada (modalità pista) che su terreno sconnesso (modalità cross). Il gioco è molto divertente, grazie a un'ottima maneggevolezza delle varie motociclette e a una grafica veloce e ben colorata. Sei i percorsi con cui cimentarsi, lunghi e spettacolari.



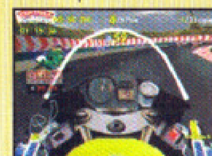
Semplice e immediato da giocare, si distingue per l'ottima fisica delle moto. Nell'opzione a due giocatori diventa decisamente entusiasmante, sia che sfrecciate in pista, sia che vi inseguiate saltando da una cunetta all'altra in un circuito da cross.
N. Giocatori:

87

MOTO RACER 2
(Electronic Arts)
MC, DS



Secondo episodio che si rivela un po' sottotono rispetto ai prodotti realizzati dalla concorrenza. Molti i tracciati disponibili, così come molte sono le moto a disposizione. La grafica è accurata e la fisica dei mezzi si rivela molto divertente. Peccato manchi quel pizzico di 'non so che' che trasforma un buon gioco in un capolavoro.



N. Giocatori: 1-2

80

MOTO RACER WORLD TOUR
(Infogrames)
MC, DS
L'impostazione vincente dei primi due Moto Racer è ripresa, per la gioia di chi ama le competizioni arcade.



È molto bello da vedere ma non da sentire: il sonoro è proprio orrido; peccato, il rombo delle moto appaga sempre le orecchie. C'è un buon sistema di controllo che arricchisce la dinamica arcade, ma purtroppo le collisioni non sono impeccabili e la corsa un po' ne risente.



Eccellente, infine, il numero di tracciati e tante anche le modalità.
N. Giocatori: 1-2

83

MOTORHEAD
(Gremlin)
MC, DS
Ottimo gioco di corse dotato di un motore grafico tridimensionale davvero eccellente. Anche se la grafica delle

varie auto avrebbe potuto essere un poco più curata, il gioco si distingue per fluidità e ricchezza dei fondali.



Ottimi gli effetti di illuminazione per le gare in notturna. Efficacissima la fisica della nostra auto, che ci consentirà letteralmente di decollare se affronteremo le cunette a velocità eccessiva.



Molto buono il controllo via pad: la risposta al dual shock, in particolare, è fenomenale.



Se amate corse travolgenti e adrenaliniche, questo è il titolo che fa per voi.
N. Giocatori: 1-2

87

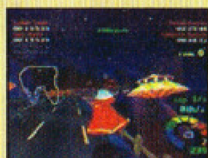
MOTOR TOON GRAND PRIX 2
(Sony)
MC, LK, NG



Secondo episodio della serie che mette in pista automobili a cartoni animati sulla falsariga di Supermario Kart (per Nintendo).



Otto sgangherati veicoli e tredici circuiti 3D con bonus sparsi dappertutto rendono questo titolo molto divertente e di grande immediatezza; tuttavia, il gioco non è certo facile e necessita di una certa tecnica per essere domato.
La grafica dei tracciati è inquietante: colorata oltremodo, presenta gli effetti di trasparenza più belli che si siano mai visti.



N. Giocatori: 1-2

89

MUPPET RACE MANIA
(Sony)
MC, DS
Un altro racing cartoon, che riprende i celebri Muppets per cercare di sfondare.



Si tratta però di un prodotto dalla giocabilità indecisa e dal sistema di controllo troppo basato sulle controsterzate e le correzioni: si perde troppo tempo a sbandare e si corre poco.



Le piste sono belle e colorate, ma non è sempre abbastanza chiaro dove si debba andare. Peccato che una licenza simpatica e originale non abbia portato a un buon prodotto.
N. Giocatori: 1-2

78

N

NASCAR '98
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
Secondo episodio della serie, con molte innovazioni e migliorie. Il gioco offre ben 17 circuiti di cui nove misti e otto ovali. I giocatori potranno scegliere tra ventiquattro team reali; fedele è la riproduzione di auto e piloti reali del campionato 1997.



La tenuta di strada delle autovetture può essere pesantemente modificata, variando elementi quali la pressione dei pneumatici o il carico aerodinamico.



Ciò che più colpisce è il realismo di gioco, merito degli effetti grafici e del grande audio, che sfrutta effetti sonori di motori, box e pubblico registrati dal vivo durante le gare. Per gli appassionati del genere.
N. Giocatori: 1-2

75

NASCAR '99
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
Il terzo episodio della serie è un titolo molto consigliabile agli appassionati delle corse americane del campionato NASCAR, ma anche agli appassionati di giochi di guida 'tosti', dotati di una veste grafica magari non bella ma arricchiti da tanta sostanza. Sono presenti le auto che hanno partecipato alla scorsa edizione del campionato.



La grafica è un grosso passo avanti, dal momento che sfrutta l'alta risoluzione. Ottimo come sempre il sonoro, che offre nuove registrazioni dei rumori reali presi dal vivo. Buono, anche se talvolta incomprensibile, il commento dei telecronisti americani. Splendida idea quella di poter ascoltare anche le comunicazioni trasmesse al pilota dal capo meccanico.



N. Giocatori: 1-2

79

NASCAR 2000
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
L'ultimo Nascar è un prodotto in linea con i predecessori: si tratta di un racing game che bada alla sostanza.



La tecnica grafica è abbastanza disonesta: il gioco clippa infatti in modo notevole, e si registra un calo rispetto a quanto mostrato dall'edizione '99.
La giocabilità è buona, merito di un sistema di guida abbastanza immediato.



Tuttavia il gioco è stato semplificato rispetto al prequel, e ora risulta un bel po' più arcade.
Le molte modalità di gioco possono renderlo un prodotto interessante per gli appassionati, ma il grande pubblico, ragionevolmente, opterà per giochi dotati di maggior appeal.
N. Giocatori: 1-2

76

NASCAR RUMBLE
(Electronic Arts)
MC, DS
La seriosissima linea di simulatori della serie NASCAR conosce, nel qui presente Rumble, un momento di rilassamento: si tratta di un gioco casinaro, che se ne infischia del realismo per proporre un gioco



La grafica è colorata e il gioco è divertente nella sua esagerazione; ma il modello di guida rimane abbastanza impegnativo. che ha una dinamica che non invidia le sportellate
N. Giocatori: 1-2

82

N-GEN
(Infogrames)
MC, DS
Un simulatore di aerei dai creatori dei primi due Wipeout: ecco il biglietto da visita del secondo gioco in cui competono gli aerei (dopo Air Race)!



La guida è buona e il controllo è valido, ma si corre poco e tutto non è poi così avvincente.
Il sistema di controllo è buono, assicurato peraltro dal team di sviluppo...



La grafica clippa, ma d'altronde l'orizzonte coperto da un aereo rende inevitabile questo difetto; però le texture sono buone. Le piste si assomigliano un po' tutte, e usare i bonus non è semplice. Ottimo, poi, il commento sonoro.
N. Giocatori: 1-2

88

P

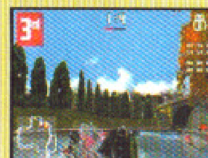
PORSCHE CHALLENGE
(Sony)
MC, DS, NG
Un must per tutti gli amanti dei simulatori di automobilismo, è un gioco che concentra la propria attenzione sui mitici e velocissimi bolidi della casa di Stoccarda. Ciò che più colpisce è la grande fluidità di animazione unita a un eccellente dettaglio grafico, che non subisce il minimo rallentamento nemmeno nell'opzione split-screen a due giocatori. Un altro punto di forza risiede nella buona manovrabilità dei mezzi guidati e nella splendida riproduzione dei loro differenti assetti di guida. I circuiti su cui sfidarsi all'ultima staccata sono dodici, ambientati in quattro località diverse, ricchi di quelle insidie e difficoltà che solo un guidatore attento potrà superare senza danni. Certamente uno tra i migliori giochi di guida mai apparsi su PlayStation.
N. Giocatori: 1-2

89

POWER BOAT RACING
(Interplay)
MC
Gioco di guida a bordo di motoscafi assolutamente deludente.



La grafica è nella norma (colorata e varia, ma niente di più), ma è nella giocabilità e nella struttura dei vari circuiti che la qualità scende pesantemente sotto la sufficienza.



La noia, dopo poco, regna sovrana su di un titolo che avrebbe potuto avere miglior fortuna vista l'originalità del suo soggetto, se fosse stato realizzato con maggiore cura. Evitatelo.
N. Giocatori: 1-2

45

Casa: **Eidos**
Genere**: Avventura**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

DI CHRISTIAN PETTINI E MASSIMILIANO TIRENDI

SECONDA PARTE

Fear Effect 2: Retro Helix

Seconda e ultima parte della soluzione di Retro Helix, con le avventure di Hana e Rain, le nuove eroine della PlayStation. A proposito: volete ancora Lara o ne preferite due al prezzo di una!?

UNA FACILE AGITAZIONE

Comincerete nei panni di **Hana** al save point insieme a Glas; malauguratamente questo è l'unico save point del livello. L'ingresso alla **Tomba della Regina** è avanti sulla **sinistra**. Osservate gli strani **glifi** sui muri, dovrete ricordarvi di loro più tardi. C'è una **porta** nella tomba, sul lato **sinistro** della locazione; all'interno vi sono **tre scheletri guerrieri** e 20 munizioni per lo shotgun (quindici nell'Hard Mode). Entrate qua dentro se siete veramente a corto di munizioni, altrimenti sorpassatelo e non ci pensate. Dirigetevi giù alla **stanza circolare** e discendete la scala. Si avvierà un filmatino in cui ad Hana apparirà un **fantasma**; quando finisce vi sarà stata data una **Spilla per Capelli**, un pezzo di **Gold Buillion**, la **Moneta del Sole** e la **Moneta della Luna**.

ENIGMA: PANNELLO DELLE MONETE

Questo pannello è sul **muro.** Avreste dovuto vederlo sulla strada che ha portato all'incontro con il fantasma. Ora, rivisitandolo Hana inserirà automaticamente le **monete** del Sole e della Luna. Avreste dovuto osservare uno dei molti pannelli sui muri nella sala principale che ha un sole e una luna. **Premete** sulla Luna, sulla Moneta del Sole e infine sull'interruttore più basso. Vi saranno dati **trenta secondi** per passare da quella porta prima che si chiuda. Una volta entrati vi ritroverete in una **dispensa**. La **Chiave di Terracotta** è sul tavolo, ma per ottenerla dovrete distruggere una **statua** che - ahimè - la tiene in custodia.

NEMICO: LA STATUA-GUARDIANO

Comparate alla maggior parte dei nemici nel gioco, trovo queste dannate statue molto amabili: sono lente e ingombranti, caratteristiche che fanno di loro obiettivi facili. I primi due colpi di shotgun disintegreranno i loro **scudi** e i due successivi soffieranno via la loro parte superiore. Come qualsiasi altra cosa, questi nemici si rivelano problematici negli

spazi chiusi ma è più probabile trovarli in posti più ampi. La **Chiave di Terracotta** aprirà una porta sul livello superiore della stanza circolare: Usatela, e sarete condotti in un atrio che circonda una **piscina**. Giungerà un fantasma, e dopo un filmato che arriverà più tardi vi rimaterializzerete di fronte a un **edificio cinese**, portando vestiti cinesi, senza alcuna arma e con un enigma da risolvere.



ENIGMA: LA LOCANDA INFESTATA DAGLI SPETTRI

Una cosa da notare per questi enigmi è che lo **spirito guida** vi darà degli indizi. L'indizio qui è: "... in un momento di propria riflessione..."

Usate il **Gold Buillion** sull'uomo in piedi vicino a voi. Lui vi darà in cambio la **Inn Room Key** e la **Moneta della Farfalla**. Correte all'altra parte di questa locazione e usate la Inn Room Key sulla porta. Se interagirete con il **letto**, Hana passerà solamente una notte senza riposo. Avete bisogno di usare uno dei vostri oggetti: usate lo **Specchio** sul letto. Hana andrà a dormire con questo sul suo torace e l'ectoplasma non vi romperà più i cosiddetti. Vi materializzerete in una nuova area. Osservate i **simboli** sulla porta qui presente e teneteli a mente, ne avrete bisogno. Non appena ve ne andrete le **statue** si rianimeranno e allora 'prendetevi cura' subito di loro, altrimenti dovrete farlo più tardi, e in circostanze più fastidiose. Ve pare il caso!?!?!? Fuori, usate nuovamente il **Pannello delle Monete** e questa volta introducete le monete della **Farfalla** e della **Luna**: si aprirà un'altra via d'accesso nella sala principale, quindi dirigetevi lì.

NEMICO: SCHELETRO GUERRIERO

A questo punto mi sembra doveroso discutere degli **Scheletri Guerrieri**. Li incontrerete maggiormente quando ritornerete per strade e percorsi già fatti. Sono veloci ed estremamente longevi; comunque, il **fucile d'assalto** fa sicuramente il suo effetto su di loro.
Lo shotgun può essere efficace ma non serve per disintegrarli definitivamente. Qualsiasi altra arma è semplicemente uno spreco di tempo. Ah, se avete per caso tempo da buttare, ho una cantina piena di cianfrusaglie che vi aspetta. Muovetevi un po' a **sinistra** e soltanto uno si rianimerà. Accoppatelo come già descritto, poi cautamente riattivate l'altro e mandatelo all'inferno a tenere compagnia al precedente. Ci sono **tre porte** nuove nella stanza successiva, ma potrete aprire solamente quella ulteriore sulla **sinistra**. Tenete pronto il fucile d'assalto e attraversatela: vi ritroverete in una **stanza** in cui dovrete far fuori un ampio gruppo di simpatici scheletroni. Ora, e solamente ora, andate alla vicina **statua-guardiano**; essa si rianimerà, e fategli semplicemente notare che la sua esistenza ha un tempo assai limitato (a meno che non stiate perdendo tempo nella mia cantina, ovviamente). Dopo tutto ciò, otterrete la **Dig Key**. Dirigetevi fuori; la Dig Key aprirà la **porta** successiva. Entrate e cautamente camminate scendendo carponi, poi verso il lato **sinistro** della stanza. Due **statue-guardiano** si animeranno e potrete colpirle contemporaneamente con lo shotgun; prendete poi i **Woods Planks** e usateli sull' ultima porta.



ENIGMA: NOTTE E GIORNO

Un altro suggerimento: la cosa più importante che il fantasma vi racconterà sarà il discorso circa il **dragone** e la **fenice**. Parlate con gli abitanti del villaggio per ottenere la **Astronomy Key** che aprirà la porta vicina. All'interno tutto ciò che potrete usare sono le **tendine** delle finestre. Una presenta un dragone, mentre l'altra nasconde un uovo (o qualcosa di simile). Ricordatevi quello che gli abitanti del villaggio dissero circa le loro **figlie**, e la storia raccontata dal fantasma di come il giorno diviene notte e viceversa. Aprite una tendina e tenete chiusa l'altra, rivelando così il **dragone** e tenendo nascosto invece l'uovo della fenice. Quando lascerete di nuovo la capanna diverrà sera, e un **fantasma** vi verrà incontro. Seguitelo e prendete ciò che vi lascerà.
Ritornate alla **casa**. Aprite il nascondiglio chiuso e fate il contrario con l'altro, in modo che ritorni giorno. Fuori usate i **Resti** sugli abitanti del villaggio per ricevere la **Lily Coin** e passare così questa prova.
Ora, poiché il fantasma è un gran mattacchione e vi vuole morto, vi porterà in una stanza con una **statua** in un angolo (però ci sono 20 munizioni in un altro). Tenete pronto il **fucile da caccia** e trapassate la statua con cinque colpi rapidi. Dirigetevi fuori e **salvate il gioco**, poi mettete la Lily Coin nel Pannello delle Monete. Spingete le monete della **Farfalla**, **Lily** e della **Luna** per aprire la **porta posteriore** nell'atrio. Vi divertirete a sculacciare un paio di scheletri, ma il bello deve ancora venire!



BOSS: THE WALL

Il ragazzo è astuto, ma l'**Evasion Roll** saprà come aiutarvi. Lui spara dei simpatici **razzetti** che prendono una direzione in base alla faccia che il nostro



amico vi mostra. Il **minotauro** spara diritto, ed è l'unica faccia di The Wall che può essere ferita; lo scheletro spara sulla **destra** mentre il samurai spara alla **sinistra**. Delle munizioni vi appariranno durante il combattimento, ma vostro malgrado proprio davanti a The Wall: io non mi impegnerei troppo per riuscire a ottenerle, e voi?!? Quando il nemico è morto passate attraverso il **buco** che avete creato (ma tenetevi opportunamente il naso tappato); incontrerete di nuovo il fantasma, e verrete spediti in un altro sogno del passato.

ENIGMA: GIUSTIZIA

La parte più importante del discorso, qui, è che la giustizia è cieca. Prendete il **Clay Pot** alla vostra **sinistra** per poi vedere un filmatino, poi andate avanti e usate il **gong**. Il giudice vi butterà fuori dalla **corte**. Tornate indietro al punto di partenza e parlate di nuovo col fantasma di **Wong Lin**.

Vi stanno bloccando alcune statue-guardiano ?!? Fate tutto ciò che è possibile contro di loro per ridurle a più miti consigli. Usate le due **Bende** sulle statue e successivamente usate la Clay Pot in interazione con il **giudice** per ricevere la **Moneta del Toro**.
Quando riapparirete nella Tomba vi ritroverete sopra **20** munizioni per shotgun. Fuori, due scheletri guerrieri vi stanno aspettando insieme a tutto ciò che di vivo avrete lasciato. Polverizzateli e uscite dalla tomba per **salvare il gioco**; mi raccomando, siate puntuali con questa operazione di salvataggio, perché vi aspetta un futuro incerto (a proposito, avete sottoscritto qualche polizza assicurativa sulla vita? Almeno i vostri figli potranno andare all'università!).
Sul Pannello delle Monete, premete le monete del **Sole**, della **Farfalla**, della **Luna**, **Lily** e del **Toro** in sequenza: il grande cubo nella sala anteriore scivolerà sul pavimento. Sfortunatamente le statue che avevate già conosciuto in precedenza si sono rianimate, così dovrete prendervi cura di loro per poi passare al grande Deke.

BOSS: DEKE

Il **fucile d'assalto** è la migliore arma contro il malvagio Deke, ma potrà fargli veramente male solo se l'amico è visibile. Premete **L2** e usate l'**Evasion Roll** per scansare prontamente le granate che state sparando.
Alcune munizioni per il fucile vi appariranno occasionalmente: prendetele, ne avrete probabilmente molto bisogno a questo punto (o se non ne avete bisogno la mia bidella delle elementari è in contatto con dei terroristi libici che saprebbero certamente come utilizzarle). Tutto questo, in realtà, non è difficile; il trucco sta nel **rotolare** avanti e indietro di fronte a Deke come un completo deficiente, piuttosto che essere maggiormente deficiente permettendogli di cacciarvi su tutto il campo di battaglia.
Dopo che l'amico se n'è andato, **Hana** otterrà la **Emperor's Plaque**, e una volta fuori Glas si lascerà cadere in una **buca** (ahò, ma quanti cappero de buci ce stanno?!?).
Nei panni di **Glas** salvate il gioco, equipaggiatevi con lo shotgun e correte attraverso la serie di locazioni.
Le statue-guardiano tenteranno di fermarvi ma falliranno clamorosamente (o almeno lo spero proprio per voi!). Finalmente, incontrerete un vecchio uomo: lotterà solamente per qualche secondo prima che Hana venga in vostro sostegno.

LE PROVE

Dopo il filmato non interattivo in cui ci degnerà della sua presenza il sommo Imperatore, ricomincerete come **Glas**. Lo **specchio di sinistra** vi metterà di fronte a un enigma, mentre quello di **destra** porterà a un labirinto pericoloso. Vi consiglio di cominciare con lo specchio alla vostra sinistra e salvare il gioco ogni volta che ritornate in questa stanza.

ENIGMA: CONQUISTA

Dovete vincere quattro match di **scacchi** per continuare. I vostri pezzi con i quali giocare sono:





pezzi verranno entrambe tolti (che bello, erano circa dieci anni che non giocavo con i soldatini...).
L'AI per questi quattro match non è realmente alta, così che dovreste cavarvela alla grande. Il trucco sta nel sacrificare un **Soldato Medio** per eliminare i Soldati Piccoli nemici, dandovi così il vantaggio del movimento. Quando avrete fatto tutto ciò, utilizzate i vostri **Soldati Piccoli** che si possono spostare a lungo raggio per catturare la **bandiera** avversaria.
La quarta battaglia è un po' più difficile, in quanto possedete **sette Soldati Medi** mentre l'avversario ne ha due Piccoli, tre Medi, e due Grandi. Ancora una volta, la chiave è nel **movimento**: sacrificate un Soldato Medio per uccidere i Piccoli avversari e poi allentate le sue forze finché non gli rimarrà altro se non i Soldatoni che si muovono come mattoni (rima, ah ah!!!), così che possiate facilmente raggirarli con i Soldati Medi e prendere la bandiera nemica.
Dopo la vittoria il generale vi darà la **Medaglia al Valore** e vi racconterà la storia di **Qin Shiquahandi**. Dopo, vi riporterà alla **stanza esterna**. Avanzate attraverso lo specchio sulla **destra**. Ci sono **cinque prove** su questo livello, ognuna dipendente più dai riflessi che dall' intelligenza (ok, finalmente qualcosa che può andare bene anche a me).

Soldato piccolo: 10/10
Soldato medio: 20/20
Soldato Grande: 35/35

Quando uno di questi pezzi tenta di catturare un altro, il più forte vince ma subisce un danno equivalente alla forza del suo oppositore. Per esempio, un **Soldato Grande** che combatte con un Soldato Medio vincerà sicuramente, ma la sua forza si riduce così a **15/35**; soldati con forza uguale si annulleranno a vicenda e i loro



1: passate le **fiammate**. Questo è un lavoro facile, basta osservarle e muoversi di conseguenza. Comunque Glas non intraprenderà un vero combattimento ancora per un po', quindi in realtà potreste attraversare tranquilli questa sezione subendo solamente tre colpi.
2: appena girato l'**angolo**, un altro golem di pietra vi arriverà dietro. Cominciate a correre e non fermatevi mai; non appena arrivate alla **piattaforma curva**, a grande distanza dal bestione, la **passerella** crollerà e potrete dire ciao all'amico.
3: questo **labirinto** intricato può crollare se vi troverete sul posto sbagliato al momento sbagliato. Percorretelo lentamente stando più bassi possibile e poi correte come una gazzella o se preferite come un ramarro oppure come un ranzano; insomma, muovete le chiappe!!! Dovreste poter lasciare alle spalle il crollo inevitabile di tutta la struttura.
4: passate attraverso i **geyser di fuoco**. Io di solito vado diritto attraverso il fondo dove tutto è più sottile e più facile da vedere.
5: il ritorno del Golem di Pietra! Questa volta avrete un vantaggio maggiore nei suoi confronti, ma lui si muove in maniera più veloce. Una volta colpito, dirigetevi verso la **luce** lontana.
Glas è fatto: è la volta di **Hana**. Come prima, lo **specchio sinistro** porta a un enigma, mentre quello di **destra** è una prova di intelligenza e velocità.

ENIGMA: LABIRINTO SCORREVOLE



In generale dovrete far scivolare le **pietre colorate** nel carrello sul fondo del **tavolo**. Ogniqualvolta premete contro una pietra questa scivolerà all'estremità del tavolo nella direzione in cui l'avrete mandata.
I pezzi che arrivano al fondo, su entrambi i lati del carrello, saranno completamente eliminati.
State veramente attenti: potete rovinare l'intero labirinto colpendo accidentalmente una **pietra grigia**. Non preoccupatevi, la risoluzione dell'enigma è solo una questione di tempo, ma può essere terribilmente frustrante; la prima volta ho risolto tutto in 20 minuti, ma la seconda volta in tre ore!!!.
Una volta risolto, Hana



intraprende lo stesso **labirinto** che Glas ha appena fatto. Le differenze qui sono piccole:
- Hana è più veloce di Glas, per cui oltrepassare il Golem dovrebbe essere un gioco da ragazzi.
- I **getti di fuoco** stanno bloccando la strada che Glas prese attraverso il labirinto crollante. Avrete bisogno di passare attraverso la strada **in basso**, poi lentamente dirigetevi verso la **vetta**.
- Il modello della seconda disposizione dei getti di fuoco è un po' diverso, ma non in maniera sostanziale. Quando Hana passerà le prove, gli verrà data una **Fiala di Mercurio** e una **Perla**. La porta di Qin Sheng si apre per condurvi a un'**imbarcazione**. Ancora nei panni sporchi di Hana, dovrete convincere il barcaiolo a muoversi.
Usate l'Emperor's Plaque sul **trono**, poi andate davanti alla **barca** e usate la Fiala di Mercurio guardando ciò che succede. Ah, comunque, prossima fermata: Penglai Shan.



DEMONI NEL GIARDINO

Hana perderà le tracce di Deke e Glas nella **nebbia**. Questo luogo è così quieto e pacato che potrete tranquillamente rilassarvi e fumarvi un bel calumet della pace.
Attraverso le **porte** su entrambe i lati potrete raccogliere quattro **Tegole del Ponte**. Riportatele alla sala principale, dove potrete usarle sull'**acqua**. Questo creerà un ponte. Incontrerete un'avvenente vecchietta. Lei vi darà una **Tiger Plaque** e una **Dragon Plaque**, e vi lascerà alla vostra strada. Nel frattempo, il **Re dell'Inferno** (da FE) creerà un gruppetto di simpatici demoni.
Fuori, un vecchio vi darà un **Attrezzo da Scavo** e un **Ventaglio Cinese**. Questa parte del gioco segue la scuola Space Quest del design dell'enigma, dove le risposte non hanno sempre molto senso e dove parti apparentemente secondarie del livello si rivelano talvolta vitali.
Potete salvare il gioco nell'**area gazebo**, nel **Water Garden** e nell'**Earth Garden** (ma solo attraverso il ponte!). Le **scritture cinesi** sul pavimento ora sono dei teletrasportatori che vi porteranno verso differenti regni degli elementi se interagirete con loro.
Leggetevi adesso la **schedina** dei nuovi tipi di nemici che incontrerete e mettetevi a ridere!!!

NEMICO: DEMONE TELETRASPORTANTE

I veterani di FE riconosceranno delle somiglianze tra questi ragazzi e i **Gimps** dal secondo e quarto disco di FE. Allora erano molto temibili, mentre qui sono leggermente più deboli, ma sono assolutamente da non sottovalutare. Un demone di solito scompare quando colpito con munizioni di **shotgun**. Loro si alternano frequentemente tra due ubicazioni quando appaiono e scompaiono, ciò significa che potrete seguirne le tracce e sparare un **secondo colpo** che si rivela fatalmente mortale. Sono molto veloci, caratteristica che sommata alla capacità di teletrasportarsi può condurvi in situazioni non poco disagevoli. L'arma migliore contro di loro è la vostra **agilità**, poiché questi non corrono molto velocemente. Se ve ne viene incontro più di uno, correte finché non avrete spazio idoneo a **girarvi** rapidamente e sparare un colpo, poi continuate a correre. Dovete essere precisi, veloci e violenti, o saranno loro molto violenti... (Nell'Hard Mode, i **Giardini Degli Elementi** si tramutano in una trappola. I demoni richiedono almeno **tre colpi** per essere uccisi e rilasciano **tre munizioni**; inoltre, potrei giurare che loro sono più veloci e di quando in quando appaiono in gruppi di tre, teletrasportandosi e proteggendo il save point con un'attenzione a dir poco fanatica. Insomma, se siete stanchi della vostra vita grama e volete farla finita, questo è sicuramente un modo veloce di morire!!!)
Nel caso in cui non sia ovvio, leggetevi 'sto schemettino:
superiore sinistra: **Oro**
inferiore sinistra: **Acqua**
superiore destra: **Fuoco**
inferiore destra: **Terra**

In ogni regno degli elementi vi sono più **piastre** sul pavimento. Queste piastre vi teletrasporteranno agli altri regni, così non dovrete sempre passare attraverso il giardino principale. Una **piastra grigia** vi teletrasporterà indietro al regno corrispondente alla sezione di giardino. Notate che il **Regno dell'Oro** è l'unica area che non è stata ancora invasa dai demoni.
piastra blu: **Acqua**
piastra rossa: **Fuoco**
piastra oro: **Oro**
piastra di Acqua: **Terra**

In ordine di sfide, questo è il miglior modo di procedere.
1: Terra. In questa caverna c'è una strana sezione di terreno che assomiglia a una **bocca**. Usate l'Attrezzo da Scavo su di lui per ottenere il **Sale di Roccia**.
2: Fuoco. Raccogliete la **Zucca Vuota** dalla panca vicina al forno.
3: Acqua. Usate il Sale di Roccia sull'**oggetto cilindrico** vicino alla banchina. Questo lo macinerà in maniera eccellente, convertendolo in Sale.
4: Andate alla fine della **banchina**. Usa il Sale sull'acqua: questo ucciderà i mostri e Hana si tufferà giù per ottenere il **Cristallo di Acqua**. Durante l'azione le si romperà l'Attrezzo da Scavo.
5: Usate la Zucca Vuota sull'acqua per riempirla. Ora avrete una **Zucca d'Acqua Salata**.
6: Teletrasportatevi al **Water Garden**. State attenti ai demoni e usate la **ruota** dal save point. Questo desalinerà l'acqua dell'omonimo regno,
7: Dal giardino, teletrasportatevi verso il **Regno dell'Oro**. Usate la Zucca d'Acqua Salata sulla sezione di **fango** presente per formare una tavola.

ENIGMA: PIATTAFORME DORATE

Questo è semplicissimo. Guardate il modello e muovetevi. Se i vostri piedi toccano nel **fango** prenderete un colpo; morire qui vuole dire che Hana sarà tramutata in una statua di oro. L'unica parte ingannevole è la **piattaforma** superiore sulla **destra**. Avrete bisogno di avvicendarvi tra essa e la piattaforma media un paio di volte prima che possa muovere. Prendete nota della **piattaforma al centro** in cima che connette le piattaforme superiori destre con quelle sinistre. Questa piattaforma compare per ben due volte, e la seconda è quando appare in congiunzione con le piattaforme superiori sinistre. Questa è probabilmente l'unica cosa irritante di questo particolare enigma.
Alla fine riceverete un **Calice Vuoto** e un **Cristallo d'Oro**. Col Cristallo nelle mani, l'enigma si disattiverà, e così vi potrete mettere al sicuro.

9: Teletrasportatevi al **Regno dell'Acqua**. Riempite il Calice e la Zucca con acqua fresca dal molo.
10: Teletrasportatevi nel **Regno del Fuoco**. State in piedi sulla piastra centrale e usa il **Calice di Acqua fresca**. Una delle fiamme dietro a voi comincerà ad ardere: avanzate verso di lei e prendete il **Cristallo di Fuoco**.
11: Notate che il **forno** ora è acceso. In ordine, usateci sopra il **Calice Vuoto** e l'**Attrezzo da Scavo rotto**; l'Attrezzo da Scavo si riparerà automaticamente.
12: Teletrasportatevi sul **Regno della Terra**. Dove avevate trovato il Sale di Roccia, usate in ordine: l'Attrezzo da Scavo, il Cristallo di Fuoco, il Cristallo d'Acqua, il Cristallo Dorato e la Zucca di Acqua Fresca. Alla fine di tutto questo ambaradan potrete ricevere un diamantazzo potente potente.
13: Teletrasportatevi al **Regno dell'Acqua**, poi indietro al **Water Garden**. Tre demoni tenteranno di fermarvi, ma saprete come farli calmare in maniera opportuna.
14: Dirigetevi verso il **Gazebo**. Usate il Diamante sulle **porte di legno** e passerete così le **Sfide degli Elementi**. Hana cammina verso una luce...

NON È PERFINO PASSATO

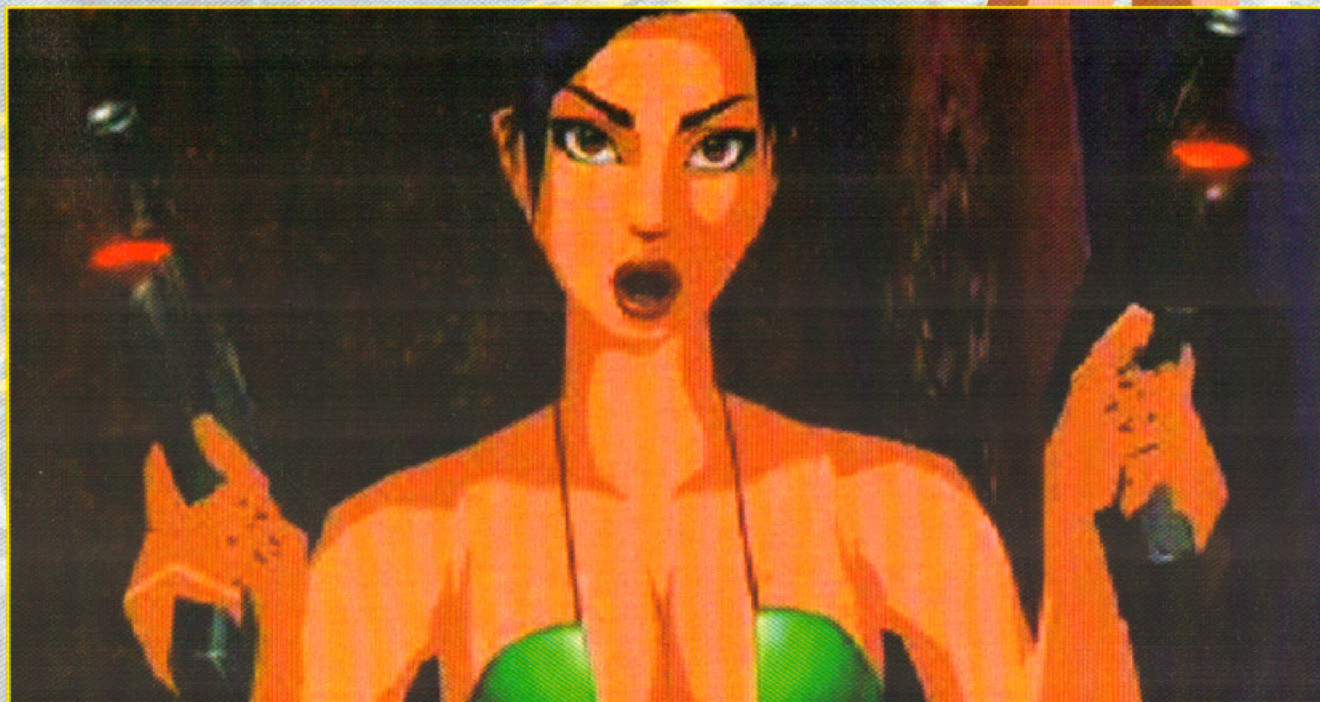
Il passato non è morto. Non è perfino passato.
- Guglielmo Faulkner -

Mi dispiace ragazzi, ma vi devo proprio dire che questo livello è la parte più dura del gioco. **Glas**, vagando nella nebbia, ha un flashback. Improvvisamente si ritrova in **abbigliamento militare**, capelli corti mentre sta impartendo degli ordini.
Come al solito, quando vi ritrovate improvvisamente spinti in una nuova situazione, prendetevi un minuto per esaminare l'**inventario**; avete acquisito un **Gancio**, possiedete un **EMP** e qualche munizione.
Cautamente camminate carponi verso lo **schermo**. Oltre il mech inattivo ci sono due ragazzi che stanno in piedi sull'altro lato del mech, e...

NEMICO: SOLDATI DEL FLASHBACK

Prenderò un momento per menzionare come tutti i soldati in questo stage siano dei completi bastardi. Loro possono fare il mitico 'ruzzolo dell'evasione' proprio come voi e sono anche relativamente resistenti. Come regola generale, il **fucile d'assalto** o lo **shotgun** vanno bene per loro, sebbene sia richiesto un numero quasi proibitivo di munizioni. Si può rivelare utile un **flamethrower** da sparare seguendo i loro ruzzoli. In entrambi i modi dovrete comunque essere molto precisi ed efficaci. Cominciate a sparare sui simpaticoni con il **fucile**; ci vorrà probabilmente un clip intero. Con una piccola dose di fortuna potrete

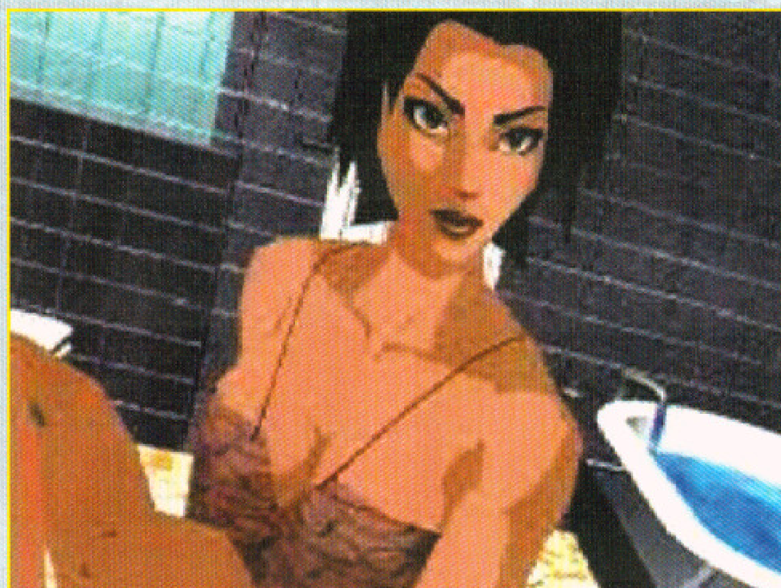




tentare di cogliere di sorpresa uno di loro. Quando cadono all'indietro sparando a vuoto saprete di averli definitivamente debellati e così potrete prendere da uno di questi la **Chiave del Cancello**. Controllate inoltre l'**elevatore** sulla parte destra di questa stanza e afferrate il regalino presente.
Uscite fuori dalla **porta** che quei due stavano proteggendo. C'è un mech sulla **destra**, così tenetevi pronti a farlo fuori con l'EMP. Mentre è intontito passatelo di corsa e usate la Chiave del Cancello sulla porta.
Al di là di questa porta troverete due guardie. Quella che potete vedere possiede un **fucile**, quindi toglietelo subito di mezzo prima che possa diventare pericoloso; l'altro possiede un **lanciafiamme** e vuole semplicemente sapere che gusto avete quando siete cotto a puntino; quindi mi raccomando, cuocetelo prima voi!!!
C'è solamente una porta qui, ma non potete ancora aprirla. Fate **marcia indietro**, ragazzo: i mech crolleranno attraverso le **porte esterne**. Nel momento in cui riprenderete il controllo di Glas fate subito fuoco con il vostro **fucile d'assalto** per tenere il nemico a bada; Glas lo userà per scalare in tutta sicurezza.
Vi ritrovate di fronte a un ragazzo con un **lanciafiamme** in mano e un altro nascosto dietro di voi. Accoppate prima quello nascosto, e solo ora potrete fare lo stesso con l'altro poverello. C'è un altro lanciafiamme nascosto nell'**angolo buio** dove stava il ragazzo. Usate il **Gancio** per dondolarvi attraverso il prossimo tetto, dove tre sventurati attendono una morte orrenda per mano vostra, poi andate sull'angolo per saltare nuovamente.
C'è una griglia di **quindici ventilatori** su questo tetto. Quello al centro si ferma occasionalmente. Cautamente fatevi strada e usate quello appena citato mentre è fermo. Glas si lascerà cadere attraverso un **canale di ventilazione** in un magazzino, dove prenderà una carica di **C4**. C'è un save point qui.
Una volta fuori vi arrampicherete attraverso un mech; sfortunatamente vi ritroverete a combattere con un altro **mech**, e tutto ciò potrebbe essere frustrante. Comunque scaraventate su questo e su ogni altro soldato presente una bella raffica di colpi con il **chaingun** e cercate di essere precisi. Quando avete fatto, giratevi e correte attraverso la strada nell'altra direzione. Un **elicottero** farà fuoco sul vostro mech, ma non potrà fare più danni di quanto non gliene avrete già fatto. Attendete un po' che accada qualcosa, poi vedrete una **scala**. Glas abbandonerà automaticamente il suo mech e potrete tornare al **tetto** con l'elicottero che vi spara; Glas sembra proprio attirare questo genere di situazioni piacevoli.
Correte verso l'**oggetto in rilievo** vicino a Glas; non potete usarlo, ma non importa perché **Glas** lo userà di propria volontà. È un'arma contraerea e butterà giù l'elicottero dal quale cadranno un paio di simpatici soldatini: uccideteli velocemente e prendete da uno di loro la **Utility Key**. Usatela per aprire la vicina **botola** ed eliminate l'uomo che vi lascerà in regalo un utilissimo **Piede di Porco**.
Aprite di nuovo la **botola**. A Glas apparirà ancora un altro stupido soldato, che dovrà ammazzare. La porta vicina vi rilascerà nella prima stanza dello stage, con un soldato vicino e due che stanno arrivando. Ricordatevi di **salvare il gioco** dopo la carneficina.
Fuori dove c'era il mech ci sono due soldati adesso di guardia (c'è bisogno che vi dica cosa fare?!?). Altri due sono nell'**hangar** dove i mech vi hanno teso prima l'agguato, e la porta qui chiusa può essere aperta con la **Utility Key**. Un'altra guarda dietro di voi sta solo chiedendo di essere uccisa; fatelo e uscite attraverso la botola. Glas caricherà il C4 e scapperà. Tutto ciò che seguirà sarà un gran casotto, raga!

ENIGMA: LABIRINTO ELETTRICO

Salvate il Gioco. Potrebbe sembrare impossibile da risolvere a prima vista, ma un attento studio vi permetterà di far maggiore luce sulla situazione. L'**arco elettrico** illumina sempre allo stesso modo - grande flash, pausa, flash



medio, pausa, grande flash, pausa e così via - e i flash medi seguono le linee disegnate sul pavimento. Studiate il **pavimento** durante i grandi e i medi flash: vi sono dei piccoli **rottami** sparsi che non conducono elettricità. Dovrete fare un lavoro minuzioso per superare questo enigma, aspettando i flash e muovendovi cautamente tra rottame e rottame. Tutto ciò è assai frustrante e non permette elevati margini di errore, ma con un po' di pazienza e volontà può essere fatto.
Quando avrete raggiunto la **porta** mettetevi tra le mani il fedele EMP e usate la **Chiave del Cancello** per aprirla. Nel momento in cui la passate tenete premuto il **pulsante X** e fate fuoco: c'è un mech che ha intenzione di mazzolarvi ben bene. Non appena il nemico è intontito cambiate arma e annientate il soldato che vi ritrovate davanti, poi utilizzate l'**EMP** una seconda volta per mettere il mech fuori uso, infine usa la Chiave del Cancello per uscire fuori da questa botola.
Le prossime due stanze hanno tre soldati ciascuna, due con i fucili e uno con lanciafiamme. Colpiteli impunemente e nella seconda stanza trovate la porta sotto la **luce rossa**. Usate il Piede di Porco per provare ad aprirla. All'interno di uno sterile **laboratorio**, interagite con il ragazzo sul tavolo; si avvierà un filmato al termine del quale vi avvicinerete a un'arma sul pavimento a pochi passi da voi. Riceverete una **Paper Doll** dal fratello di Glas. Glas si materializzerà nel **Giardino degli Elementi**, dove cautamente farete fuori i pochi demoni presenti, poi andatevene via dal gazebo.

ESAME FINALE

Tutti quegli oggetti esoterici che Glas e Hana hanno preso fino ad ora si possono qui rivelare di una certa utilità. Ogni stanza in cui entreranno in questo stage presenta un **emblema** su una porta. Usate l'oggetto che possedete più somigliante allo stemma. In ordine, in ciascuna stanza dovrete usare **Campana**, **Fenice**, **Ventaglio Cinese**, **Paper Doll**, **Specchio**, **Medaglia al Valore**, **Fermaglio per Capelli** e la **Pesca**.

Primo Test
Hana giocherà con un'antica versione cinese di **Simon**. Ci sono **otto pulsanti** che vengono premuti abbastanza lentamente. Questo è un test difficile da fallire.
(Nell'Hard Mode questo test inizia con **tre bottoni** già premuti e aumenta man mano sino a otto, totalmente casuali. Io raccomando di guardare i modelli e scrivere sotto i numeri dei bottoni come essi vengono).

Secondo Test
Glas affronterà la precedente **donna bianca** e dovrà colpirla all'Occhio del dragone. Non vi preoccupate, sarà un gioco da ragazzi.

Terzo Test
Questo è l'ultimo vero enigma del gioco, ed è proprio una cretinata.

ENIGMA: LE PIASTRELLE DEL PAVIMENTO

Questo è un'enigma di quelli che mi ha fatto scoppiare la testa e ho dovuto necessariamente ricercare aiuti on-line. Alla fine ho scoperto che le **'mattonelle'** sicure sono quelle marchiate con dei caratteri presenti su entrambi i lati della **porta d'uscita** e quelle 'cattive' sono quelle marchiate con i caratteri presenti su ciascun lato della porta di entrata. Dovete poggiarvi sulle mattonelle



marchiate in ordine o sarà peggio per voi.
Questa è la soluzione:
Pensate il tutto come una griglia:

+-1-2-3-4-5-6-7-8
A|xxxxxxxx
B|xxxxxxxx
C|xxxxxxxx
D|xxxxxxxx
E|xxxxxxxx

La soluzione dell'enigma, allora, diviene:
E4, D4, C4, C3, C2, C1, B1, A1
C4
C4, B4, B5, B6
E4
E4, E5, E6, E7
E4
E4, D4, C4, C3, C2, C1, D1
E4
E4, E5, E6, D6, D7, D8, C8
E4
E4, D4, C4, B4, B5, A5

Quarto Test

Glas deve scegliere tra **suo fratello** e **suo padre**. Questo, in realtà, è un inganno; qualsiasi strada prenderete, dovrete combattere con un **Demone Teletrasportante** venuto dall'inferno.

BOSS: DEMONE TELETRASPORTANTE VENUTO DALL'INFERNO

Per molti versi questo simpaticone è identico ai demoni teletrasportanti trovati nel giardino degli elementi, ma in più può esalare **fiamme** che vi possono far cuocere a puntino.
Dopo aver scaricato su di lui tre munizioni per il **fucile** e altre tre per l'**Uzi**, allora morirà.

Quinto Test

Avete superato tutti i ragazzi trovati nell'**acquedotto**?
Uno degli **Otto Immortali** era apparentemente mascherato come il ragazzo che vi ha dato il primo
Frammento di Specchio e ha disapprovato il cattivo trattamento che avete riservato ai suoi confratelli.
Se avete risparmiato tutti i **Tecnici**, ringrazierà Hana per la sua compassione e le permetterà di passare senza ulteriori incidenti. Neanche a dirlo, questo è il motivo per il quale vi avevo incoraggiato a lasciar stare questa categoria di potenziali nemici.





BOSS: L'IMMORTALE

Questo personaggio si teletrasporterà di angolo in angolo nella sua stanza, muovendosi velocemente e senza fermarsi nello stesso punto per lungo tempo. Quando sarà nelle vicinanze, sfodererà la sua **spada** e vi lancerà un fulminaccio. Se non vi colpirà subito, questo si posizionerà nel **centro della stanza** e si scatenerà intorno in senso antiorario. Potete evitarlo senza troppi problemi. Il grande problema è che l'**Immortale** ha dichiarato di essere immune dai vostri colpi. Dovrete saltare di fronte a lui e **calciarlo** a morte. Correte verso di lui quando sfodera la spada e colpitelo un paio di volte, quindi evitate il suo lampo e ripetete daccapo. Non è molto difficile.

Sesto Test

Glas deve adesso combattere il suo ultimo nemico...

BOSS: ROYCE GLASS

Evil Glas è realmente come voi, però con maggiori munizioni e una più grande **Health Bar**. Lui si alterna tra granate, razzi e fucile d'assalto. Può anche un paio di volte utilizzare il **lanciafiamme**. Trattate Glas come un normale nemico particolarmente tenace. Comunque, molte delle vostre armi saranno efficace per ridurre la sua Health Bar. Se sarete veloce con il Control Pad, l'unica cosa di cui



dovrete curarvi è il suo **fucile**. Usate le **colonne** come ripari e strisciate verso di lui. Se lo colpite con un bel fuoco proveniente dall'SS2000, Glas ruzzolerà per schivarlo e così potrete fare di lui ciò che meglio credete.

Settimo Test
Noi arriviamo a una rapida visione dell'infanzia di Hana, e del suo primo incontro con Rain. Il **fantasma** dalla Tomba della Regina gli offre una scelta: "Rain o i suoi genitori? La vita che potrebbe ancora essere o la vita che è già stata?". Non ho scelto i genitori di Hana. **Rain** mi sembrava essere la scelta più naturale. L'Immortale vi avviserà che avete preso un sentiero carico di dolore, e vi manda per la vostra strada.

Ottavo Test
Il vecchio uomo con l'asino mancante è l'Ottavo Immortale. Glas deve puntare su una piattaforma fluttuante nello spazio? Perché è stato portato lì da un grande salto. Cominciate con una scelta tra due ostacoli da superare. Uno vi colpirà, l'altro no. Prendetene uno e confidate nella sorte. Questo è l'ultimo test.

SHOWDOWN

Cominciate nei panni di **Glas. Salvate il gioco**. Muovetevi avanti e Rain si teletrasporterà. Improvvisamente Deke si presenta con Rain. Hana arriva appena in tempo per difendere Deke e Glas dal colpirsi l'un l'altr ... uno ha un **ago**, l'altro il **Flash Disk**. Quale delle due Rain è quella giusta? Ebbene, ve lo dirò io: quella vera è quella con il **disco**, per cui sparate su quella **a sinistra**!

BOSS: MIST QIN

Se colpite Mist starete combattendo come **Rain** che starà portando l'equipaggiamento che aveva l'ultima volta che avevate giocato nei suoi panni, in più il **lanciafiamme**. Altrimenti, comincerete nei panni di **Hana** e dopo aver inflitto un certo danno passerete a Glas e infine a Deke. La nuova forma di Mist si teletrasporterà casualmente sul campo di battaglia; lei lancia un attacco e quando finisce scompare nuovamente. Mist ha tre semplici trucchi:

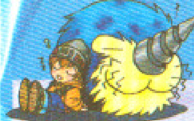
Mist Lanciafiamme
Mist si materializza, cammina goffamente intorno come un vermetto e inizia a piroettare su se stessa sparando. Mist si muoverà sempre sparando da una parte all'altra dello schermo e svanisce quando raggiunge l'**estremità opposta**. Mentre sta facendo questo, provate a corrergli intorno, muovendovi nella stessa direzione delle fiammate e ruzzolate quando queste si fanno troppo vicine.

Il Grande Culo annienta Mist
Mist appare e lancia un **massimo attacco** di fronte a sé; questo è facile da schivare senza che lei vi possa mettere nell'angolo. Quando siete fuori tiro muovetevi di fronte a lei e iniziate a sparare: non dovrebbe essere molto difficile infliggerle una bella dose di botte.

Mist Lightning Bolt
Mist appare, comincia a roteare e spara **quattro sfere** di pura elettricità. Nel momento in cui appare, andate subito verso di lei: l'unico punto sicuro che vi impedirà di soccombere all'attacco elettrizzante è proprio l'area morta che le sta di fronte.

Diverse tipologie di armi permettono di fare un discreto danno alla nostra amica; io, francamente, consiglio di utilizzare il **lanciarazzi** per calmare i suoi bollenti spiriti. Difatti, nel Normal Mode un solo razzetto di capodanno ridurrà la barra vitale di Mist di addirittura un quinto; naturalmente nell'Hard Mode essa sarà più tenace, e solamente una **quindicina** dei nostri fuochi pirotecnici la potranno fermare. Se non avete un lanciafiamme (mi domando come mai, oggi lo vendono persino al supermercato!) allora la **mitraglietta** può fare al caso vostro, naturalmente se possedete abbastanza munizioni!!! Quando vincete con **Rain**, Mist si ripiegherà su se stessa a formare una **piccola palla**; se non fate qualcosa velocemente, rischierete di dover ripetere tutto daccapo e ciò non deve assolutamente accadere. Andategli incontro e girategli intorno finché non potrete usare su di lei il **Virus del DNA**. Quando **Mist** sarà morta, ragazzi mi dispiace dirlo, ma il gioco sarà proprio **FINITO**.

Tutti i giochi





Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Arcade			
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Army Men World War Land Sea Air	PP	12/Dic 00	35
Batman of the Future: return of Joker	PP	2/Feb 01	36
Casper 2	PP	3/Mar 01	62
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Chicken Run	PP	1/Gen 01	36
Crash Bash	PI	11/Nov 00	62
Crash Bash	PG	12/Dic 00	24
Dan Gun	IM	8/Ago 00	61
Digimon	PP	5/Mag 01	51
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
La carica dei 102	PP	4/Apr 01	55
La sirenetta 2	PP	3/Mar 01	51
Lego Island 2	PP	5/Mag 01	40
Metal Slug X	PP	3/Mar 01	66
Miss Pacman	PP	1/Gen 01	66
Mortal Kombat Special Forces	PP	12/Dic 00	66
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Sheep	PP	1/Gen 01	34
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Strider 2	PP	4/Apr 01	40
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
The Mission	PP	2/Feb 01	38
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
007 - The World is Not Enough	PG	1/Gen 01	20
Avventura			
A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chaos Break	PP	1/Gen 01	67
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Chase The Express	PG	8/Ago 00	32
Chase the Express	AS	10/Ott 00	78
Countdown Vampires	IM	11/Nov 00	60
Crusader of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula - La resurrezione	PP	7/Lugl 00	40
Evil Dead	PP	4/Apr 01	44
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Fear Effect 2: Retro Helix	PG	5/Mag 01	28
Fear Effect 2: Retro Helix	AS	5/Mag 01	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
La mummia	PP	1/Gen 01	38
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Metal Gear Solid	CL	9/Sett 00	56
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PI	8/Ago 00	62
Parasite Eve 2	PG	9/Sett 00	20
Parasite Eve 2	AS	9/Sett 00	74
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38





Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Rugrats	PP	1/Gen 01	58
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Shadow of Memories	PS2	5/Mag 01	60
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Silent Hill	CL	5/Mag 01	70
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Tomb Raider Chronicles	PG	12/Dic 00	12
Tomb Raider Chronicles	AS	1/Gen 01	86
Tomb Raider Chronicles	AS	2/Feb 01	82
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lugl 00	58
Vagrant Story	PG	8/Ago 00	28
Vagrant Story	AS	8/Ago 00	78
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61
Avventura Punta e Clicca			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36
Azione			
Action Man 2	PP	3/Mar 01	42
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Alone in the Dark 4	PI	4/Apr 01	22
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Armored Core 2	PS2	5/Mag 01	59
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucerman	PP	8/Ago 99	62
C12	PI	3/Mar 01	68
Danger Girl	PP	1/Gen 01	28
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard Trilogy 2	PG	4/Apr 00	20
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Dino Crisis 2	PG	11/Nov 00	20
Dinosauri	PP	1/Gen 01	76
Dragon Valor	PI	8/Ago 00	65
Dragon Valor	PP	10/Ott 00	38
Extermination	PS2	5/Mag 01	66
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil	CL	11/Nov 99	54
MediEvil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Medievil 2	AS	7/Lugl 00	76
ONI	PS2	3/Mar 01	32
Operation Winback	PS2	4/Apr 01	64
Operation Winback	PS2	5/Mag 01	65
Spec Ops	PP	1/Gen 01	76
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Spider Man	PG	10/Ott 00	16
Star Wars Starfighter	PS2	5/Mag 01	61
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Tenchu 2	PI	9/Sett 00	60
Tenchu 2	PP	11/Nov 00	42
Terracon	PI	7/Lugl 00	64
The Grinch	PP	1/Gen 01	59
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	PP	5/Mag 01	52
Warriors of Might & Magic	PP	5/Mag 01	46
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12
ZOE: Zone of the Enders	PS2	5/Mag 01	54
Giochi di ruolo			
Alundra 2	PP	7/Lugl 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Evergrace	PS2	4/Apr 01	63
Final Fantasy VIII	PS	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Final Fantasy IX	IM	10/Ott 00	56
Final Fantasy IX	PS	1/Gen 01	51
Final Fantasy IX	PG	3/Mar 01	28
Final Fantasy IX	AS	3/Mar 01	86
Final Fantasy IX	AS	4/Apr 01	82
Darkstone	PP	3/Mar 01	54
Grandia	PP	9/Sett 00	48
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Koudelka	PP	10/Ott 00	40
Legend of Dragoon	PI	11/Nov 00	64
Legend of Dragoon	PP	1/Gen 01	24
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lugl 00	38
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Suikoden 2	PP	11/Nov 00	63
Vandal Hearts 2	PI	7/Lug 00	42
Vandal Hearts 2	PP	8/Ago 00	42
Xenogears	IM	6/Giu 99	66
Picchiaduro			
Blade	PG	2/Feb 01	20
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Dead or Alive 2	PS2	12/Dic 00	50
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Dragon Ball Final Bout	PP	5/Mag 01	42
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury	PI	4/Apr 01	68
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kengo Master of Bushido	PS2	4/Apr 01	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Moho	PP	8/Ago 00	57
Power Rangers	PP	2/Feb 01	57
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Samurai Showdown	PI	4/Apr 01	66
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Street Fighter ex Plus 2	PP	12/Dic 00	30
Street Fighter EX3	PS2	4/Apr 01	57
Tatsunoko Fight	IM	5/Mag 01	68
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Tekken Tag Tournament	PS2	12/Dic 00	40
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Toshinden 4	PP	10/Ott 00	52
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Men: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
X-Men Mutant Academy	PP	9/Sett 00	40

Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Aladdin	PP	2/Feb 01	46
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Bugs & Taz	PP	11/Nov 00	48
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot 3	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot Warped	CL	8/Ago 00	58
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Le follie dell'imperatore	PP	4/Apr 01	52
Mort the Chicken	PP	4/Apr 01	46
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rayman 2	PI	9/Sett 00	62
Rayman 2	PG	10/Ott 00	28
Rayman 2	AS	11/Nov 00	80
Rayman 2	AS	12/Dic 00	90
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Spyro 3	PG	11/Nov 00	16
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tarzan	CL	12/Dic 00	70
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Bust - a - Move 4	PP	12/Dic 00	63
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Fantavision	PS2	12/Dic 00	48
Incredible Crisis	PP	12/Dic 00	32
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Land Maker	PP	2/Feb 01	55
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Pipemania	PP	3/Mar 01	57
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
ATV	PP	12/Dic 00	33
Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bomberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	PS	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Castrol Honda	PP	3/Mar 01	36
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Championship Motocross 2001	PI	2/Feb 01	58
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Crash Team Racing	CL	4/Apr 01	70
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Driver 2	PG	11/Nov 00	32
Driver	CL	1/Gen 01	72
Driving Emotion	PS2	3/Mar 01	44
Ducati World	PP	2/Feb 01	40
Ford Racing	PP	3/Mar 01	40
Formula Nippon	PP	2/Feb 01	54
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
Formula One 2000	PP	11/Nov 00	36
F1 Championship	PP	4/Apr 01	59
F1 Championship Season 2000	PS2	12/Dic 00	58
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 2000	PI	10/Ott 00	62
Formula One 2001	PI	4/Apr 01	67
Formula One 2001	PS2	5/Mag 01	63
F1 Racing Championship	PS2	12/Dic 00	59
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Freestyle Motocross	PP	3/Mar 01	58
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Gran Turismo 2	CL	2/Feb 01	64
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Jet Moto 3	IM	8/Ago 00	60
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
La corsa dei Puffi	PP	5/Mag 01	45
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Looney Tunes Racing	PP	1/Gen 01	60
Magical Racing Tour	PP	12/Dic 00	64
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Midnight Club: Street Racing	PS2	5/Mag 01	55
Mille Miglia	PG	12/Dic 00	20
Mobil 1 Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto GP	PS2	3/Mar 01	34
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer WT	PI	8/Ago 00	63
Moto Racer World Tour	PP	11/Nov 00	58
MTV: Quad Power Racing	PP	12/Dic 00	33
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Nascar 2001	PP	1/Gen 01	63
Nascar Rumble	PP	9/Sett 00	47
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed: Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally de Europe	IM	10/Ott 00	60
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
RC De Go	PP	12/Dic 00	62
RC Revenge Pro	PP	4/Apr 01	61
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Ridge Racer V	PS2	12/Dic 00	52
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage Stage II	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive 6	PP	10/Ott 00	50
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
Toca 2	Cl	2/Feb 01	68
TOCA World Touring Cars	PP	10/Ott 00	32
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Vanishing Point	PG	5/Mag 01	32
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
V Rally 2	CL	2/Feb 01	66
Wacky Races	PP	10/Ott 00	48
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34
Woody Woodpecker Racing	PP	3/Mar 01	64

Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
All Star Tennis 2000	PP	12/Dic 00	65
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Arena Football	PP	9/Sett 00	54
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Brunswick 2	PP	8/Ago 00	56
Burstrick	PP	2/Feb 01	56
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
California Watersports	PP	4/Apr 01	54
Chris Kamara Street Soccer	PP	12/Dic 00	34
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Dave Mirra Freestyle BMX	PP	12/Dic 00	67
Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
EA Sports Supercross	PP	5/Mag 01	44
ESPN	PP	3/Mar 01	56
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
European Super League	PI	12/Dic 00	72
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody's Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A Premier League Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 00	40
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
FIFA 2001	PG	11/Nov 00	24
FIFA 2001	PS2	12/Dic 00	46
FIFA 2001	AS	12/Dic 00	86
Free Style Scooter	PP	5/Mag 01	53
Football Manager	PI	4/Apr 01	69
Football Manager Campionato 2001	PP	5/Mag 01	36
Grind Session	PI	7/Lugl 00	60
Grind Session	PG	10/Ott 00	20
Hardcore Revolution	PP	8/Ago 00	54
HBO Boxing	PP	3/Mar 01	53
International League Soccer	PS2	5/Mag 01	67
International Track & Field 2	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
ISS	PG	2/Feb 01	32
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 01	24
Jerry Lopez Surf	PP	9/Sett 00	42
Jimmy White's 2	PP	7/Lugl 00	52
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Knockout Kings 2001	PG	2/Feb 01	24
KO Kings 2001	PS2	3/Mar 01	38
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Liberogrande	PP	4/Apr 01	42
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	34
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Matt Hoffman BMX	PI	11/Nov 00	65
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
Mike Tyson Boxing	PP	12/Dic 00	28
MTV Skateboarding	PP	1/Gen 01	64
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
MTV Sports: Pure Ride	PP	2/Feb 01	51
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA 2001	PP	11/Nov 00	50
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Live 2001	PS2	4/Apr 01	58
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz 2000	PP	1/Gen 00	63
NHL Blades of Steel 2000	PP	6/Giu 00	54
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL 2001	PP	11/Nov 00	56
NHL 2001	PS2	12/Dic 00	49
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
No Fear: Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Ready 2 Rumble Round 2	PS2	12/Dic 00	44
Ready 2 Rumble Round 2	PG	2/Feb 01	28
Ready 2 Rumble Round 2	AS	3/Mar 01	82
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71
Ronaldo V-Football	PP	6/Giu 00	44
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Sydney 2000	PG	9/Sett 00	30
Speedball 2100	PI	7/Lugl 00	65
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70
Street Skater 2	PG	6/Giu 00	30
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57
Tele+ Premier Manager	PP	5/Mag 00	62
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
This Is Football	CL	6/Giu 00	64
This is Football 2000	PP	11/Nov 00	54
Thrasher: skate and destroy	PP	2/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tiger Woods PGA Tour 2001	PP	2/Feb 01	52
Tony Hawk's Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Tony Hawk's Sketeboarding	AS	4/Apr 00	90
Tony Hawk's Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68
Tony Hawk's 2	PG	11/Nov 00	28
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
UEFA Challenge	PI	3/Mar 01	69
UEFA Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Champions League	PP	5/Mag 00	44
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20
Ultimate Fighting Challenge	PP	3/Mar 01	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
V-Beach Volley	PP	11/Nov 00	47
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67
Victory Boxing 3	PP	7/Lugl 00	56
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Backstage Association	PP	2/Feb 01	53
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
Winning Eleven 2000	IM	10/Ott 00	54
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68
WWF Smackdown 2	PP	1/Gen 01	77
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66

Simulazioni varie

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Aqua GT	PI	2/Feb 01	59
Aqua GT	PP	3/Mar 01	46
Beatmania	PP	9/Sett 00	52
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Dancing Stage Euromix	PP	5/Mag 01	38
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Midnight in Las Vegas	PP	5/Mag 00	58
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pool Master	PS2	5/Mag 01	64
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Sky Odissey	PS2	4/Apr 01	60
Smuggler's Run	PS2	12/Dic 00	56
Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Streak	PP	3/Mar 99	40
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Vib Ribbon	PI	7/Lugl 00	62
Vib Ribbon	PP	8/Ago 00	52
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65

Sparatutto

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Alien Attack	IM	10/Ott 00	61
Alien Resurrection	PP	10/Ott 00	36
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Armorines	PP	8/Ago 00	40
Army Men Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
C-12	PG	4/Apr 01	32
Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Duke Nukem Land of Babies	PG	12/Dic 00	16
Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Grudge Warriors	PP	7/Lugl 00	57
Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Medal of Honor 2	PP	1/Gen 01	32
MDK 2 Armageddon	PS2	5/Mag 01	62
Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Millennium Soldier Expendable	PP	2/Feb 00	40
Missile Command	PP	7/Lugl 00	53
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Point Blank 3	PP	4/Apr 01	36
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake 2	PG	11/Nov 99	12
Quake III Revolution	PS2	5/Mag 01	57
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Rescue Shot	PP	7/Lugl 00	48
Resident Evil Survivor	PP	7/Lugl 00	50
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Silent Bomber	PI	4/Apr 00	74
Silent Bomber	PP	8/Ago 00	36
Silpheed	PS2	4/Apr 01	65
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
Star Wars Demolition	PP	2/Feb 01	44
Star Trek Invasion	PG	9/Sett 00	26
Spec Ops Ranger Elite 2	PP	3/Mar 01	52
Super Dimension Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Terracon	PP	10/Ott 00	47
Time Crisis: Operation Titan	PG	4/Apr 01	28
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
Unreal Tournament	PS2	5/Mag 01	58
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67
World Distruction League	PP	1/Gen 01	62
007 Racing	PP	2/Feb 01	42





Strategici

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Front Mission 3	PG	8/Ago 00	24
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Gundam - Blood of Zeon	PP	2/Feb 01	60
Hogs of War	PG	9/Sett 00	34
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Team Buddies	PI	8/Ago 00	64
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18
Worms Armageddon	PP	7/Lugl 00	54

Legenda

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
PS2 = Planet PS2
IM = Importazione





Dai un Nuovo Look al tuo Cellulare Con Originali Loghi e Suonerie



1. **CHIAMA** DA UN **FISSO** O DA UN **GSM TIM** L'**166.140.967** E **DIGITA** IL **CODICE DEL LOGO** OPPURE DELLA **SUONERIA**
2. **INSERISCI** IL **NUMERO** DEL **TUO CELLULARE** O QUELLO **DEI TUOI AMICI. ARRIVA TUTTO** CON UN **SMS GRATUITO**

CLASSIFICA SUONERIE	CODICI
90Esimo Minuto	480231
Anastacia - Cowboys & Kisses	913263
Backstreet Boys - The call	913279
Beatles - Can't buy me Love	910134
Beatles - Let it Be	407740
Beatles - Yellow Submarine	910194
Luna Pop - Qualcosa Di Grande	480209
Bon Jovi -Thank you for loving me	913150
Britney Spears - Stronger	913120
Daft Punk - One more time	913130
Piero Pelu' - Toro Loco	480211
Darude - Feel the beat	913137
DestinysChild-Independent woman	913110
Eminem - Stan	913160
Ligabue - L'Odore Del Sesso	480223
Jennifer Lopez-Love don't cost a thing	913174
Antonello Venditti - Grazie Roma	480233
Lenny Kravitz - Again	913045
LimpBizkit - Rollin	913253
Alex Britti - Una Su Un Milione	480212
Madonna - Don't tell me	913128
Modjo - Lady	913040
Paola & Chiara - Viva el Amor	913242
Alexia - Ti Amo Ti Amo	480213
Robbie Williams - Supreme	913176
Jovanotti - Un Raggio Di Sole	480219
Sonique - Sky	913058
U2 - Stuck In a Moment	913282
West life - I Lay My Love on You	913285

EVERGREEN • EVERGREEN	CODICI
Abba - Dancing queen	407201
Abba - Money Money Money	407739
Doors - Light My Fire	910403
Eric Clapton - Cocaine	910450
Frank Sinatra - New York New York	407314
Frank Sinatra - My Way	910558
James Brown - I Feel Good	910715
Pink Floyd - Money	911035
Rolling Stones - Satisfaction	911096
Steps - Deeper Shade of Blue	911204
ANNI 80 • ANNI 80 • ANNI 80	
Blondie - Call Me	910230
Bob Marley - Is this love	910248
Bob Marley - Jammin	910249
Cyndi Lauper - Girls Just Wanna Have Fun	910343
Depeche Mode - Just Can't Get Enough	407277
Elton John - Your song	910430
Europe - The Final Count Down	407619
Frankie Goes to Hollywood - Relax	910553
Police - Every Breath You Take	407620
Queen - We Are the Champions	407408
U2 - Sunday Bloody Sunday	911352
U2 - With or Without You	911353
USA for Africa - We are the World	911400
Wham - Wake Me Up	407543

ANNI 90 • ANNI 90 • ANNI 90	CODICI
Aqua - Barbie Girl	407601
BackstreetBoys - Back to Your heart	407222
Blondie - Maria	407239
Britney Spears -Baby one more time	407248
Cher - Believe	910301
Cranberries - Zombie	407268
Eminem - Guilty Conscience	407299
George Michael - I want your sex	910574
Guns n Roses - Sweet Child of mine	910604
Jennifer Lopez - Crazy	407612
Joe Cocker - You are so beautiful	910743
Madonna - Beautiful Stranger	407369
Madonna - Like a Virgin	910876
Madonna - Material Girl	910877
Michael Jackson - Thriller	910930
Oasis - Wonderwall	910987
Prodigi - Out of Space	911049
Ricky Martin - Livin La Vida Loca	911078
Robbie Williams - She's the One	911084
Simply Red - If you don't know me by now	911163
Spice Girls - Spice up your life	407453
Spice Girls - Viva Forever	407452
Sting - Every Little Thing She Does	407458
Tom Jones - Sex Bomb	407480

RITMI LATINI	CODICI
Lambada	*407626*
La Cucaracha	*407563*
Macarena	*407628*
Mambo Italiano	*911142*
COLONNE SONORE	
ATeam	407667
Flintstones	910488
Indiana Jones	910495
Happy Days	911285
Famiglia Adams	407668
James Bond	910497
Rocky	911091
Mission Impossible	910504
Pantera Rosa	407693
Simpsons	407698
Scooby Doo	407696
Star Trek	910515
Pretty Woman	911042
Titanic - My Heart	910528
Bolero	910797
The Full Monty	911264



Puoi farlo con un Logo e dirlo con una Suoneria

SCEGLI E CHIAMA 166 140 967

305208	DRIN 202804	007 100190	303422	Torino 702166	309477	ABBA 704893	aprilia 704192	200590	704501
304355	702084	305076	Inter 702155	Napoli 702160	201390	BON JOVI 700565	DUCATI 704241	PORSCHE 100219	100017
304420	302657	100008	Brescia 702148	Vicenza 702168	100202	britney spears 100423	McLaren 704322	Ferrari 100263	PARTY 304520
I ♥ You 306522	100014	PLAYGIRL 704378	Atalanta 702144	Verona 702167	GUINNESS 100257	Bob Marley 301018	Marlboro 100239	Schumacher 200597	201303
704511	304405	STAR TREK THE NEXT GENERATION 100105	JUVENTUS 702156	Genoa 702154	Levi's 100242	BLUES 704903	MOTO GUZZI 704335	Alfa Romeo 200004	100362
702054	PlayStation 100216	PLAYBOY 704377	Lazio 702157	TECHNO 300953	PRADA 100218	doors 100162	swatch 201196	BIKER 302557	300036
700303	200006	100358	Milan 702158	Zippo 201181	MOSCHINO 201210	EMINEM 100155	304398	Audi 200002	202294
704583	704000	200105	Sampdoria 702164	100067	STEPS 100104	OASIS 100121	Pamela 702053	BMW 100282	Coca-Cola 100275
100011	309241	100036	Roma 702163	308477	300043	MADONNA 100196	XXL 702092	MERCEDES-BENZ 201155	704526
	704536	100012	Fiorentina 702152	704541	Durex 201212	ROCK 704947	304395	CELICA 100278	100086
	300213	200848	Bologna 702146	Modena 702159	300590	BEATLES 704900	100365	Italia 301337	202226

SCEGLI E CHIAMA 166 140 967

I LOGHI E LE SUONERIE SONO COMPATIBILI SOLO CON I MODELLI NOKIA E SAGEM e se Hai Problemi Manda una Mail a info@logodeejay.com

TID LTD City Harbour Londra DURATA MAX 6 Min LIT 2540 Min+iva AD1v1

GIOCA E VIAGGIA

NELLE CITTA' PIU' BELLE D'EUROPA !

BRUCIA L'ASFALTO con la tua auto
e scatenati con i migliori piloti del mondo
di *Europe Crazy Racing*...
...o se il coraggio non ti manca,
gareggia a bordo di un PAZZO MOTOSCAFO
sulle acque di *Venezia Racing!*


Roma


Amsterdam


Atene


Firenze


Venezia







DAVILEX
www.europeracing.com

Distribuito da:



www.infogrames.com
www.game-nation.it